
天下玩友是一家
游戏城寨
游戏·网络·音乐互动志
定价 9.80元
LeveL 43
特别企划
游戏的年纪
你生于70年代、80年代亦或90年代？你那时的游戏圈流行什么？
本期特企为你带来不同年龄玩家和游戏的故事……
VIEWPOINTS
【观点】
[Web Show 专题]
你有什么不开心的事，说出来让大家开心一下？
自爆已成新风尚，聊聊糗事也无妨，鼓起勇气，说出你的小秘密！
[游戏点评]
薄暮传说
灵魂能力IV
火焰之纹章新暗黑龙与光之剑
[城寨茶馆]
我的游戏机太多了……
PSP3000怎么办？
[专栏]
曹纲 | czk11 | 罗炜 | Darkbaby | 雪猹 | 一刀 | 阿修罗
levelup.cn
PRESENTS
HOME
音乐小特辑 | HOME

PRESS START Symphony of Games 2008

创办于2006年的“PRESS START 2008”游戏音乐会至今已经在日本举办过两届，今年将增设中国上海站。10月31日在上海，除了优美经典的游戏音乐外，还会有大屏幕CG配合音乐同步放送，带给中国玩家一个难忘的音乐之夜。PRESS START创始人之一、以创作《最终幻想》系列原声音乐为广大玩家所熟知的日本游戏音乐教父植松伸夫先生也将到场和中国玩家见面交流。

本次音乐会的曲目已经公布，作为各个《最终幻想》Fans最爱的《最终幻想IX》的主题曲《生命的旋律（Melodies Of Life）》赫然出现在曲目表中，可本次并没有请到它的原唱白鸟英美子小姐出场，那么谁来唱响这生命的旋律呢？

没错，作为本次的音乐会的一个特殊环节，这首《生命的旋律》的演唱者将会在中国玩家中间征选产生，对歌唱有自信的你不妨来试试，也许那晚就是由你与植松伸夫同台献艺，为大家演唱这首歌曲！

Staff Interview

植松伸夫

Nobuo Uematsu

PRESS START 2008 上海游戏音乐会

寻找《最终幻想》歌姬

谁将与植松伸夫同台 唱响生命的旋律？

比赛网址：http://www.levelup.cn/userdefapp/PressStart2008/

征选范围：所有热爱音乐与游戏的朋友

参赛时间：即日起至10月10日

详细信息请查阅本期levelup音乐台

主办方：上海城市舞蹈有限公司





游戏机实用技术

合作伙伴：天幻网 VGMU STAGE1 TGFC 飞凡阁 万宇在线 EGCHINA

所以我们不要在意

文/Hikaru
2008年9月

福原爱在北京奥运乒乓球女单比赛上以1比4输给中国选手张怡宁，事后自嘲道：“中国队太强了，我觉得输给中国队挺正常的。”对福原爱来说，能在奥运赛场上和张怡宁同台竞技已经很难得，以她的实力，这场球输得毫无悬念，所以输赢对她来说也不是最重要的事。

福原爱每年会来中国训练，06年她18岁时在中国接受央视《面对面》节目采访，王志问她，每天刻苦练球不能像普通孩子那样玩电脑、出去户外活动，是否感到不快乐。福原爱这样回答——

“打完比赛了，每次都有快乐的事情。如果天天都有快乐的事情，那些快乐的事情也不会（让你）感到快乐了。”

请容我问问玩龄比较大的老玩家们，福原爱的这句话，你们有感触吗？比如——8年前，也就是公元2000年，请稍稍回忆一下：

1月，Square在日本召开千禧祭，同时公开了《最终幻想IX》、《最终幻想X》、《最终幻想XI》三款作品。

2月，《漂泊的故事》（《Vagrant Story》，一译《放浪冒险潭》）发售。同月《生化危机 代号：维罗尼卡》发售。

3月，PS2问世。

6月，《暗黑破坏神II》发售，年内微软发布了两代Windows（Windows 2000 和 Windows ME）。

7月，《最终幻想IX》发售。

8月，《勇者斗恶龙VII》发售。

11月，PS上最后一款大型RPG《永恒传说》发售。同月，SCE的首款全中文RPG《射雕英雄传》在台湾发售。



在游戏业而言，这是多么辉煌的一年，这一年，你们觉得比以往更快乐吗？或者，这一年像以往一样，浑浑噩噩，在不知不觉中过去了？

这一年让我觉得比往年快乐，我第一次用自己赚的钱买了游戏机——PS2，随后在《FFIX》发售前我被误诊为乙肝，又糊里糊涂地治了十来天，最后发现不是乙肝，“病中”我十分怀念“健康的日子”，并且期待“病情一旦得到控制”立即投身《FFIX》，结果我如愿以偿。离开医院，我感慨自己还能自由地学习、工作、赚钱，能肆无忌惮地熬夜攻关是多么幸运，哪怕一年只能玩一款游戏。

但是我们每年都能玩到数不清的游戏，所以我们不以为然。

其实我们每天都很快乐，所以我们不这么认为。

目录

WWW.LEVELUP.CN



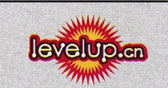
COVER STAFF

封面：最终幻想XIII ©Copyright：Square Enix
封面设计：于航　　目录设计：翟中阳

游戏城寨
www.levelup.cn
策划：levelup.cn　制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　邮编：730010
电话/传真：0931-4863066

014
[特别企划]
游戏的年纪
你生于70年代、80年代亦或90年代？你那时的游戏圈流行什么？我们为你带来不同年龄玩家和游戏的故事……

PAGE

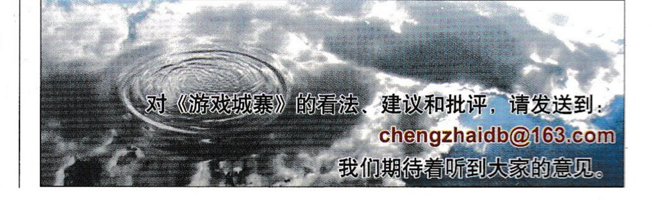


[Web Show专题]

061 你有什么不开心的事，说出来让大家开心一下？

自爆已成新风尚，聊聊糗事也无妨，鼓起勇气，说出你的小秘密！

网络互动部分



业界大事记

文编 六段音速 美编 chisun

本月热点 TOP NEWS OF THE MONTH

降价进行时！X360北美、日本全面价格下调

所有人都知道，尽管X360在北美一直凯歌高奏，但在日本却始终举步维艰。所有人都看到，微软并不打算坐以待毙，始终在想尽各种办法调动日本玩家对于次世代的积极性。眼看年底商战将至，微软也展开了新一轮攻势，附带名为"降价"的有利状态，X360开始了年终大反击。

9月1日，微软日本官方率先宣布了日本地区X360主机全面降价的决定，包括Arcade版在内的3个版本的X360主机价格全面下调，降幅达到30%之多。紧接着，微软美国官方也公布了北美地区的降价方案，9月5日起市面上销售的3种规格X360同时开始降价，其中Arcade版X360降到了199美元，率先打破家用机200美元的价格底线，成为了名副其实的最便宜现役主机。

根据国际数据集团（IDC）的预测，到2008年底为止，X360的全球累计销量将达到2770万台，超过对手索尼PS3的2420万台。最后，IDC预测任天堂的Wii，到今年年底时的全球累计销量将达到4450万台。



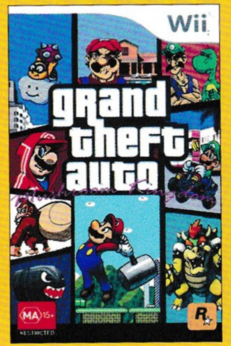
▲Arcade版（无硬盘）、新豪华版（60GB）和精英版（120GB）同时降价，微软的手笔可谓不小。

《GTA》登陆Wii？

NDS上的第一款《横行霸道》，《横行霸道：唐人街战争》预定于Take-Two的2009财年一季度发售。那么接下来，我们是不是有理由期待Wii上的《横行霸道》呢？比如《横行霸道：蘑菇王国战争》或是《横行霸道：水管工故事》什么的。

在Take-Two的季度财政电话会议上，首席执行官Ben Feder也被投资者问到了相同的问题。他回答说："我不会就《横行霸道》是否将登陆Wii的猜测予以评论，但我可以确认Take-Two与任天堂的关系十分密切，而且我们打算继续强化这种合作关系。"

Feder在谈话中还透露，Take-Two与任天堂合作投资了一个"耗费大量时间及人力的项目"。虽然没有提到任何细节，但听起来Wii版《横行霸道》似乎确实是在向我们一步步靠近，靠近……



◀图为网友自制的Wii版《横行霸道》封面，是不是可以看到许多熟悉的面孔呢？

《最终幻想XIII》体验版可能单独出售

Square Enix在今年8月的DKΣ3173活动上曾宣布，《最终幻想XIII》的体验版将随同明年3月上市的BD版电影《最终幻想VII 圣子降临 完全版》同捆发售。但野村哲也透露说这个体验版随后可能会单独贩卖。

对于下决心购买电影同捆版的玩家，这个消息或许无关痛痒，但对其他普通用户来说，这种做法恐怕并不容易接受。不过把试玩版拿来卖钱也并非Square Enix原创，索尼在"《GT赛车》系列"上就曾使用过类似的手法。无论如何，如果真的决定单独贩卖《最终幻想XIII》的体验版，我们只希望售价能够尽量合理。



生存还是死亡？E3扩大化提上议事日程

2008年的E3媒体及业界峰会之后，几乎所有人都对不断缩小的展会规模提出了质疑，甚至参展商们也忍不住跳出来大发牢骚。育碧美国分公司总裁Laurent Detoc在参加完2008年的E3后，毫不客气地批评今年的展会就像"水管工的地下室会议"。EA Sports总裁彼德·摩尔甚至公开放话说，明年的E3"要么扩大要么就回家"。

面对来自各方面的压力，E3主办方ESA也不得不出面表示将充分考虑厂商们提出的意见。来自业内的最新消息称，有关E3规模扩大并重新向公众开放的问题已经被提上了议事日程，而且ESA董事会也已经开始了讨论。

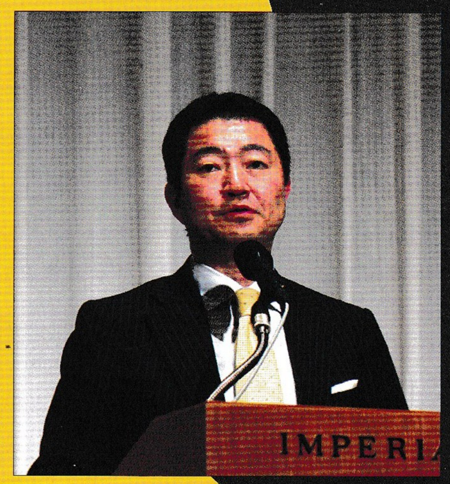
如果消息属实，那么无疑将意味着E3再次重生的步伐又向前迈进了一步。接下来的问题是，新的改革能有多大力度？会不会为时已晚？能不能拯救E3于消亡的边缘并让这个曾经的全球最大规模游戏展会找回往日辉煌？



■E3多年来所使用的主会场——洛杉矶会展中心

主动告白，SE欲收购《忍龙》开发商 不幸被甩，Tecmo暗中向光荣投怀送抱

8月29日，业内爆出日本RPG巨头Square Enix计划出资223亿日元收购Temco的消息。Square Enix官方随后便召开新闻发布会，公开宣布透露此次"友好收购提案"酝酿已久，并要求Temco董事会尽快答复。

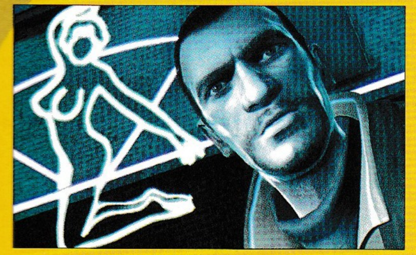


首席制作人板垣伴信离开、社长安田善己辞职、股票价格大跌……外界普遍相信对于正面临着一系列外忧内患困扰的Tecmo来说，Square Enix的收购提案将是一次转机。9月4日，收购提案的最后期限，Square Enix终于等来了他们期盼已久的答复，Tecmo董事会的回答是："不，谢谢。"

在拒绝Square Enix的邀请之后，Tecmo立刻宣布了与光荣的合并意向。此时的Square Enix依然没有放弃希望，他们就拒绝理由等问题向Tecmo方面提出交涉，希望创造转机，不久后便得到了另外一个"不，谢谢。"

在经历了暗送秋波、主动告白、莫名被拒和刨根问底等几个回合的交往之后，Square Enix也不得不接受了自己被发卡的不幸结局，于9月5日宣布放弃友好收购提案。不过他们并不打算就此收手，社长和田洋一表示公司还在继续寻找其他目标，不管是日本国内还是海外……所以，下一次当这家地球上首屈一指的RPG大厂有所动作时，可能会一口气把Temco和光荣一起推倒也说不定。

《横行霸道IV》累计销量超过1000万！



Take-Two官方在公司季度财政报告中宣布，截止到今年8月16日为止，Rockstar Games的犯罪题材动作游戏《横行霸道IV》全球累计销量已经打破1000万套大关。

市场调研机构Hudson Square Research的分析师Daniel Ernst之前曾预测，《横行霸道IV》的累计销量有望超过1500万套。鉴于本作PC版已经确定将于11月中旬先后登陆北美和欧洲，算上即将发售的日版，该预测最终被应验甚至被超过的可能性正逐渐提升。

除此之外，X360在北美和日本地区的全面价格下调以及预定于第四季度发售的追加下载章节，也很有可能让《横行霸道IV》在2008年圣诞假期期间有机会再火一把。

PSP版《FF Agito XIII》依旧很遥远

在今年8月的DKΣ3173活动上，Square Enix官方出人意料地宣布原本作为手机游戏亮相的《最终幻想Agito XIII》，将以PSP为优先对应平台发售。随后，野村哲也确认PSP版开发计划早已确定，此次变动并非仓促之举，他甚至透露游戏已经能够在PSP上实际运行，可以支持无线联机……

然而，如果你误以为这些是PSP版《FFXIII》已经不再遥远的迹象，那么我很遗憾地告诉你：那不过只是错觉而已。野村哲也在最近一次接受采访时告诉记者，在《最终幻想XIII》和《最终幻想Versus XIII》正式发售以前，《最终幻想Agito XIII》都不会在你PSP的UMD碟仓里出现，抱歉。


■图为之前公布的《最终幻想 Agito XIII》游戏画面

PSP-3000日本发售日、售价、新机能公布



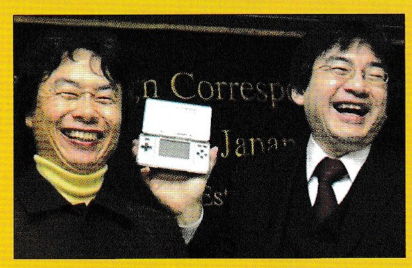
■PSP-3000在日本首发的三款颜色

9月2日，SCE终于公布了PSP的第三代改良版，PSP-3000型的发售信息。新型PSP主机PSP-3000将于2008年10月16日在日本发售。

根据官方发布的规格说明，PSP-3000的外观和基本性能与PSP-2000相同，但使用了对比度更高、响应速度更快、色彩范围更广的新屏幕，将能够更好地还原影片及图片的画质。此外还增加了内置麦克风，用以支持游戏内聊天和对应PSP的Skype电话功能。

在首发阶段，PSP-3000将有"钢琴黑"、"珍珠白"和"神秘银"三种颜色可供选择。普通版售价为19800日元，4GB记忆棒同捆版售价24800日元。

任天堂：我们将比计划印更多钞票！



9月，任天堂再次发表声明提高财年收入预期，让全世界的同行们见识了他们的可怕。由于全财年销售额将比之前的预计结果增长11.1%，财年利润总额也将相应上升，上升幅度预计达到26个百分点！

财年收入预期的提高，意味着任天堂在软、硬件两大市场都有可能再创新高。除了有望打破之前公布的财年内（2009年4月前）NDS销量达到2800万台、Wii销量达到2500万台既定目标外，任天堂还预计将卖出比以前多得多得多的游戏……然后，他们将比去年挣到更多更多的钞票……

我们仿佛听到连绵不绝的笑声正从任天堂京都总部岩田聪的办公室中传出。

任天堂将打响次世代战争第一枪？

Lazard Capital Markets的市场分析专家Colin Sebastian，日前在一份出具给投资者的报告中提出，下一代家用机的交替更迭不会在2011年或2012年之前到来，但任天堂可能将成为打响下次次世代主机战争第一枪的人。

Sebastian认为，任天堂的新一代主机可能会提前另外两家上市。"惟一有可能打破这一规律的是任天堂，他们会给Wii升级更高的处理器性能，增加DVD光驱或存储容量。"



Sebastian提出索尼的PS3正在逐步走入正轨，但他认为这台主机的价位依然不足以实现真正的大面积普及，"尽管索尼一直没有停止前进的脚步，而且他们在北美市场也取得了一些进展，但我们不认为PS3在真正把价格降低至大众水准之前能够获得关键的市场普及率。"

X360秋季升级11月上线，《GTAIV》资料片长达15小时



■X360秋季升级后的新界面

微软前不久在英国伦敦的分公司召开了一次Xbox Live的高级体验活动，微软官方在此次活动上确认，秋季升级将于11月正式开始，具体时间尚未确定，但现在看来要早于之前的预期。

秋季升级后，X360的虚拟形象系统也会陆续有新要素上线。微软方面保证日后会有更多知名时尚服饰品牌进驻Xbox Live，玩家们可以使用各种道具来装饰自己的虚拟形象，不过这些服装和道具是否收费现在还不清楚。

微软方面还确认，X360版《横行霸道IV》的第一个追加下载内容也预定在11月推出，虽然没有透露多少具体细节，但保证追加内容中将会开启新的关卡和任务，游戏时间在15个小时以上。

《MGS4》助理制作人离开Konami及小岛组

曾担任《潜龙谍影4》助理制作人，与小岛秀夫并肩作战的Ryan Payton近日宣布，他将辞去现在的工作，离开Konami和小岛秀夫工作室另谋新路。

Payton表示自己之所以现在选择离开，主要是出于对家人的考虑。由于过去3年来一直在日本工作，疏于了对家人的关怀，Payton表示接下来打算在离自己在美国的家更近的地方找个新去处，至于行业，自然还是他最爱的游戏开发。



Payton在《潜龙谍影4》的开发过程中发挥了重要作用，他也是这款游戏在欧美市场成功推广的功臣之一，他的离开对于Konami和小岛组来说将是一大损失，但对于未来某个雇佣他的老板来说，无疑将是一笔意外的财富……无论如何，祝他一路顺风。

160GB版PS3美、欧版同时公布

SCE欧洲分社于8月的德国莱比锡游戏展上公布了面向欧洲市场的160GB版PS3主机，售价499欧元，预定今年10月31日上市。同捆附带一张价值70欧元的下载预付卡。

与此同时，SCE美国分社也公布了面向北美市场的160GB版PS3游戏同捆套装。售价499美元，上市时间预计为11月初，除了主机以外该套装还附带一个DualShock 3手柄、一套顽皮狗去年的动作冒险大作《神秘海域》和一个能够免费下载到PSN游戏《痛楚》的认证。此外，售价399美元的新80GB版PS3也开始登陆北美，取消向下兼容性的同时降价100美元。



■160GB版PS3美版包装

微软：打不过任天堂，至少可以干掉索尼



令人欢欣鼓舞的X360降价消息已经被确认，现在X360的产品阵容已经具备了绝对的价格优势，Arcade版主机甚至比Wii还要便宜50美元。但是请注意，这绝不意味着微软打算就此超过任天堂，因为他们的目标是索尼。

日前在接受美国商业周刊杂志采访时，微软互动娱乐业务高级副总裁Don Mattrick对记者表示，微软在这代家用机竞争中的首要目标，就是要比索尼卖出更多的主机。

“以现在的局势还不足以让我公开做出我们准备打败任天堂之类的宣言。”Mattrick在采访中说道：“但我们会在这代主机竞争中比索尼卖得更多。”

哈里森2.0：我们就是喜欢免费服务



相对于微软的Xbox Live，索尼的PlayStation Network在联机游戏等方面一直坚持着免费政策。主机要钱但服务免费，索尼新上任的全球工作室总裁吉田修平（人称哈里森2.0）日前在接受采访时，进一步解释了索尼对在线服务的态度。

“我们喜欢尽可能多地提供免费服务。”吉田修平说：“事实上我们已经为在线游戏提供了免费的网络接入——在线和互联网业务最有趣的一个地方是，赢利模式多种多样。并不单纯依赖用户付费，靠广告收入同样可以经营。”

吉田修平接着说道：“如何能够提供一种不需要用户付费的在线服务，这是我们一直在寻求和研究的方向。但我们现在依然能够依靠其他渠道的收入维持这项业务运行，同时还要让它能够保持我们所需要的水准。”

小岛秀夫：别再问我有没有X360版《MGS4》



友情提醒：下次在街上遇到小岛秀夫，千万不要问他《潜龙谍影4》何时会出X360版、NDS版、FC版……或其他任何版本，他可能会很生气，甚至调头离开。

小岛监督日前在接受Eurogamer记者采访时诉苦说，自己已经厌倦了没完没了地向大众解释为什么《潜龙谍影4》要出在PS3上，因为从这款游戏首次公开直到最终发售，他一直在被追问这个问题。

“许许多多的人问过我关于PS3和X360版的问题，但一直困扰我的是，这并不是一个单纯的硬件规格问题。”小岛秀夫说道：“我希望大家能把注意力放到游戏本身。有时候我甚至希望它是一款PC游戏，那样至少大家就不会问我关于硬件和平台的问题了。”

索尼：我倒看你能撑多久

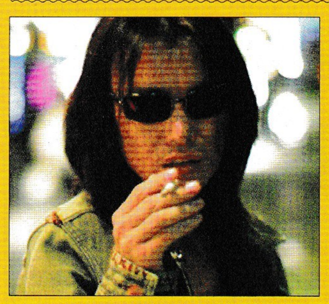


一般人可能认为X360的大规模降价——率先将主机价位调整至200美元以下的惊人战略，会让索尼总部陷入一片混乱，甚至让SCE的员工们惊慌失措地逃往楼顶争相下降……

诚然，当得知Arcade版X360将比Wii还要便宜的时候，普通人可能会经不起打击进而跨掉，但索尼，特别是索尼的高级主管不会！因为自打PS3发售以来，他们已经习惯了在夹缝中求生。

SCEA公关部发言人Julie Han日前在接受Gamasutra采访时，信心十足地驳斥了关于X360将在年末商战中胜出的预测，“我们对假期商战充满自信。我们当然也注意到了（X360）降价带来的销量提升，但在长期竞争中它又能维持多久呢？”

板垣伴信：还是FC游戏比较难做



前《死或生》和《忍者龙剑传》系列制作人板垣伴信，在辞职风暴后第一次以自由之身接受了媒体的采访，谈话间这位有名的问题制作人再度就游戏开发问题大发感慨，这一次把PS3和FC扯到了一起。

“有一件事我想要补充，我认为开发PS3游戏根本就没那么难。”板垣伴信对记者说：“如果要比的话，给FC开发游戏要难得多，这是大实话。我的意思是，找一个PS3游戏的开发人员来，给他一台FC，看看他能不能做出一个FC游戏，我敢说肯定不行。没错，这就可以证明我所言不假，我愿意跟你打赌……”

鸟山求：X360版《FFXIII》绝对不出日版



前不久，微软台湾地区的一位负责人称，X360版《最终幻想XIII》将会推出亚洲版。由于Square Enix的亚洲版游戏通常会使用日语配音，无疑就意味着索尼一直坚守的本作在日本地区的PS3独占壁垒可能随之崩溃，消息传出后立刻引起轩然大波。

野村哲也日前在接受采访时表示，他们当初听到这个消息时也感到很吃惊，但很快就确认仅仅是国外媒体的误传误报而已。不过相比之下，本作监督鸟山求对于X360版《最终幻想XIII》是否会出日版问题的回答倒是更有趣一些。他说：

“那是不可能的，绝对没有可能！”

野生皮卡秋拍出9亿美元天价！



浏览日本雅虎的拍卖网站，你总能找到各种各样的新奇商品，甚至那些根本不存在于现实世界中的东西，也可以在这里找到踪迹。

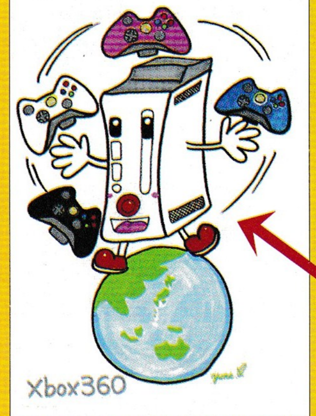
现在大家看到的，是一只电气老鼠皮卡秋的活体样本，拍卖者称他所贩卖的皮卡秋全部捕捉自皮卡秋森林，而且都是在接到订单后捕捉的野生版，绝对保证个个鲜活。当然这样的好东西自然不便宜，拍卖者称前一只皮卡秋的最终成交价格达到了99,000,002,805,760日元，差不多相当于9亿多美元……

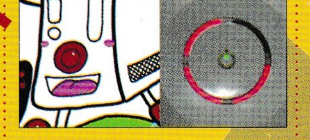
这位美女，你的X360出了什么事？



在日本最著名的游戏周刊《FAMI通》上，你经常能够看到一些清醇可爱的声优、演员或是偶像，她们中的许多不仅会出现在封面上，而且还会被请来与男性读者们分享自己的游戏经历。

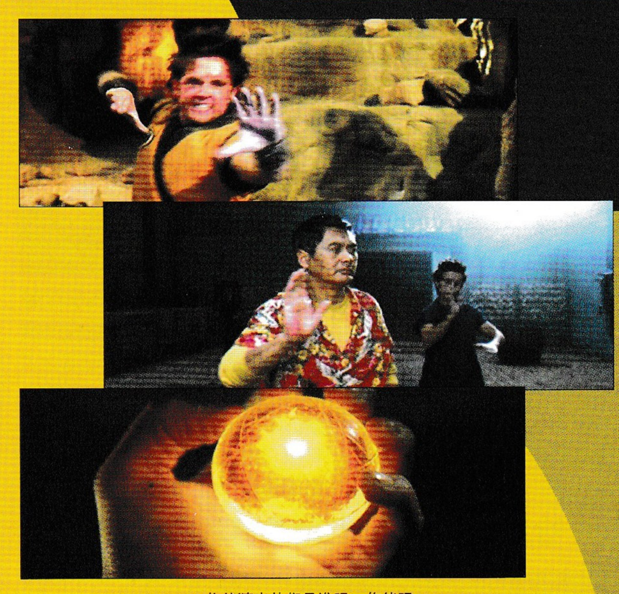
旁边这位姑娘名叫稻村优奈，曾在《黑之契约者》、《家庭教师REBORN》等动画中配音，也曾在《真实之泪》这样的恋爱游戏中出现。作为8月最后一期《FAMI通Xbox 360》的做客声优，她不仅在采访中为X360送上了自己的祝福，而且还为心爱的主机挥笔做画。





她的采访内容没有任何问题，不，当然没有。问题全出在她的那幅画和画中名为“Xbo君（えくぼ君）”的主角，他显然已经红了……

好莱坞，你把《龙珠》搞成了什么？！



▲你能猜出他们是谁吗？你能吗？！

众所周知，风靡亚洲乃至全球的人气漫画《龙珠》，自诞生起已经有过无数次被改编成动画和游戏的经历，至今为止尚未遇到太过糟糕的失败。然而在看过好莱坞拍摄的电影版《龙珠》的剧照之后，你可能会感觉事情有些不妙。

来自好莱坞正在制作中的电影版《龙珠》预告片中的截图，日前从本片的官方博客上悄然流出。尽管已经几度延期，但从现在放出的这些剧照来看，影片的实际效果似乎与原作的氛围相差甚远。

当然，必须承认所有这些还只是初期剧照，最终完成版可能会更好一些……但你知道，也有可能会更糟糕。

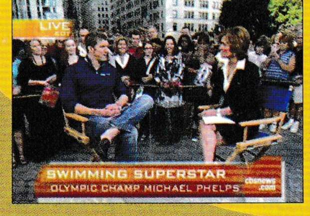
怎样才能提前2个月玩到《使命召唤5》？

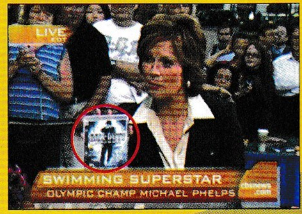
想提前2个月玩到《使命召唤：战火世界》？你有两条路可以选择：在奥运会上称霸一个竞技项目并拿回8块金牌；或者，想办法跟迈克尔·费尔普斯交朋友……

在美国哥伦比亚广播公司的一个日间版新闻节目中，本届奥运会8个游泳项目的世界冠军费尔普斯（人称水怪）接受了记者的一段简短的采访。节目的最后，主持人送给了费尔普斯一张PS3版的《使命召唤：战火世界》，并祝愿他能够玩得开心（众人鼓掌）。

我们原本希望费尔普斯能够在今年11月这款游戏正式发售之前抽空打上几关，但遗憾的是Activision随后通知媒体说，费尔普斯当时得到的只是一个盒子，他和所有其他玩家一样要等到发售日……

很明显，相比争夺金牌，还是提前玩到《使命召唤5》的难度更高一些，这不是开玩笑。





《横行霸道》帮助少女从车祸中拯救家人

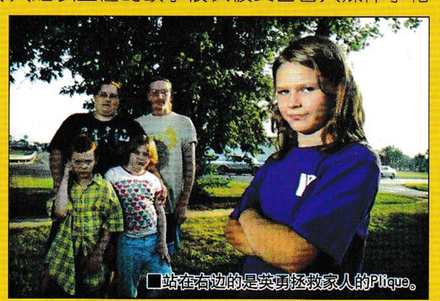
自从地球上有了《横行霸道》，几乎所有青少年犯罪都有可能会被与之联系起来，在相当一部分人看来，它不只是犯罪题材游戏，它等同于犯罪。

但诺里斯一家人不这么看！特别是在他们的小女儿利用从《横行霸道》中学到的知识成功拯救家人于车祸之后就更不会。

当诺里斯一家5口乘坐的吉普车在公路上不幸发生车祸，在失控撞上护拦并连续翻滚4次之后才勉强停了下来；当整辆车严重损毁，坐在前排的诺里斯夫妇在撞击中身受重伤；11岁的女儿Audrey Plique勇敢地爬出车窗并帮助自己的父母和兄妹逃离了随时可能爆炸的汽车……事后她告诉记者，她的勇敢和理智得归功于《横行霸道》。

“她非常清楚，通过玩《横行霸道》。”Plique的母亲Karen Norris对记者说：“她看到过（游戏当中）汽车碰撞翻滚之后发生爆炸的场面，所以很清楚当时我们所面临的危险。”

这个听起来令人难以置信的故事很快被美国各大媒体争相转载和报道。不难想象在许多坚定的反暴力游戏支持者的大脑中，还是更愿意相信诸如“暴力游戏造就暴力青少年滋生暴力犯罪”这样的恶性循环理论，但至少这一次Plique的英雄事迹，日后可以提醒我们，只要善加运用，电子游戏同样能够让我们从中受益。


■站在右边的是英勇拯救家人的Plique。


■这是那辆经历车祸的吉普车。

两位性感女足选手，两个大婶级《Wii Fit》年龄



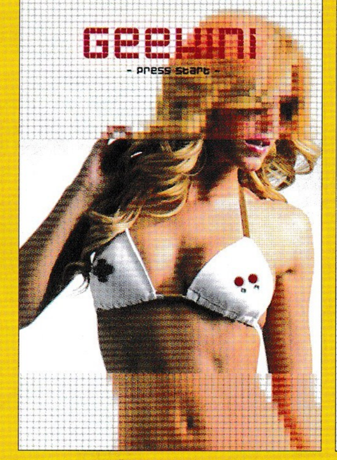


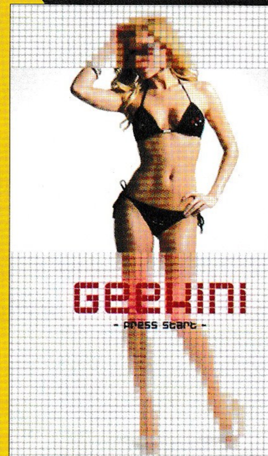
希瑟·米茨（上）和希瑟·奥莱利（下）是美国女足的两名主力队员，因此她们的运动能力不容质疑，至少在观看她们玩《Wii Fit》之前，大部分人应该都是这么想的。

然而看看两位性感的体育明星在《Wii Fit》平衡力检测游戏中的表现吧，你会惊讶地发现她们的平衡年龄分别为47和43岁，身体协调性只相当于中年大婶的水平……

很不幸，这段视频向我们证明两位姑娘都缺乏足够的身体锻炼，或许她们接下来应该忘掉国家队成员或奥运冠军之类的称号，专心致志地投入到《Wii Fit》的刻苦练习中来，这无疑将是一个艰难的选择……

当心鼻血！史上最性感“手柄”亮相





忘掉你以前用过的游戏手柄吧，来自法国设计师John Nouanesing的最新创意将让你见识什么叫做异想天开和贪得无厌。集观赏性和操作手感于一身的概念型游戏控制器“Geekini”近日首次亮相，或许把它归为手柄会有些牵强，不过对大部分人来说这一点其实无关紧要。

“Geekini”采用了标准的两件套三点式比基尼风格，它惟一的设计亮点在于结合了游戏手柄的概念，左右分别“安装”了任天堂经典的十字键和A、B键。或许你会认为它有些猥琐，但却无法否认它的美感。

很遗憾，现阶段“Geekini”还是完全意义上的“概念”，不过这也算不了什么，因为在Nouanesing找到愿意生产它的厂商之前，我们可以先花上半辈子来找一个愿意为自己穿它的女孩……无论如何，还是吐血赠送白色纯情版和黑色诱惑版的图片，请大家尽情欣赏。

墨西哥山寨版PS3内置121款游戏！

并非只有我们盛产山寨机，在墨西哥的大型百货公司Aurrera里，你也能找到这样一种新近才推出的本地版PS3，不过它的全名不叫PlayStation 3，而是PowerStation 3。与索尼的PS3不同，墨西哥本地版的PS3附带游戏，但不是以同捆版的形式，而是事先内置了121款FC游戏。至于包装盒外面那个看起来有些眼熟的大众脸，你完全可以无视掉。



翻译 六段音速 美编 chisun



由“新星水晶神话”下的共通世界观所构成，各自拥有不同名称的三款《最终幻想XIII》作品，在经历了半年多的沉寂之后，终于在万众瞩目下再放异彩。令人瞠目结舌的庞大世界观、引人入胜的精彩剧情和不逊色于CG电影的精美游戏画面，让我们再次感受到了这个承接《最终幻想》神话的系列作品群的宏大。

现在，来自Square Enix的三位制作人，鸟山求、野村哲也和田畑端，将为大家详细介绍在今年8月的DKΣ3713活动上公开的最新实机游戏影像，讲述这三款作品中值得关注的共通要素以及不为人知的幕后故事。通过制作人的独到视角，你或许能够对全新的水晶神话产生新的理解和感悟。

全新的水晶神话

——《最终幻想XIII》三款作品开发者访谈



可以让大家从开场动画一直玩到序章的体验版

——明年3月发售的BD版《最终幻想VII 圣子降临 完全版》（以下《FF ACC》）中附带的《最终幻想XIII》（以下《FFXIII》）体验版究竟是什么样的?

鸟山求（以下鸟山） 由于已经让玩家们期待了相当长的一段时间，因此哪怕只有一小部分，还是希望能让大家早一点接触到这款游戏，我们就是抱着这样的心情下定决心制作体验版的。就像原来的《最终幻想VII》体验版一样，我们是以能够让大家从开场动画一直玩到序章部分为标准制作的。所谓“科库恩”究竟是怎样的一个世界，而“露西”又是以怎样一种形式被看待的，这些问题大家都能够通过这个体验版有所感悟。

——体验版的容量有多大呢?

鸟山 由于游戏的地图非常庞大，因此要决定体验版从哪个地方切入就比较困难，我们为此也没少发愁。但是，我保证会尽可能地在这个体验版中加入足够丰富的内容。应该会比《FF ACC》电影的时间还要长吧（笑）。

——体验版中操作的角色是闪电吗?

鸟山 由于《FFXIII》的系统是让玩家在团队作战中一边切换角色一边战斗的，因此在体验版中也可以操作其他的角色。在《FFXIII》中，所有的主要登场角色都有机会以主人公的形式展开各自的剧情。让玩家们能够从多个角色的视点来体验整个故事进程的新风格，也是我们希望通过这次的体验版让大家率先尝试的一个重点所在。

——体验版的制作周期非常的短啊。

鸟山 因为还不得不兼顾到正式版的开发进度，所以确实是非常的紧张（笑）。体验版方面，我们目前正在以争取年内制作完成为目标而努力中。

——野村监督，听说正式版中的角色设定还有尚未完成的部分?

野村哲也（以下野村） 原本交给我负责设定的角色数量就不是很多，因此现在已经没有剩下多少工作了。这次在DKΣ3713活动上公布的新宣传片中登场的露出长发背影的角色，就是由其他人员负责设计的。表现效果非常不错，请大家一定要多多关注。


▲体验版中将有多个可操作角色。

被赋予的使命 只有“露西”能够看到?

——宣传片中角色们的质感看起来非常不错啊。

鸟山 宣传片的后半部分，闪电（Lightning）与同伴们一起行动。这次公开的所有影像，全部都是即时演算的实机运行画面。另外，由于还没有投入全部的机能来实际运行，因此还有许多能够继续改进的地方。

——影片中出现了一些好象水和火凝固的镜头，这是被冻结后的结果吗?

鸟山 并非是被冻结了，而是被变成了水晶。由于天上落下的某个物体的影响，周围的所有物体都被水晶的结晶包裹起来。另外，闪电和金发男子所在的这个场景是位于科库恩最下层的封闭空间。

——是受画面中央落下物体的影响而使周围物体结晶化了吗?

鸟山 是这样的。

——最后看起来似乎是爆炸了的样子。

鸟山 比那个要厉害得多。这个事件是游戏开场动画部分一连串事件中的其中之一。把全新《最终幻想》中的水晶、“露西”和“法尔希”等关系到整个游戏世界观的关键要素作为一次事件让玩家亲身体验，本作采用的就是这样一个开场动画。

——这次出现了女主人公一行被圣府军包围的镜头，不过士兵们的外貌与之前影像中出现过的似乎有所不同。

鸟山 这些全部是执行特殊任务的士兵，所以外貌与普通士兵有所区别。

——另外一个看起来好象遗迹一样的场景里，可以清楚地看到火焰凝固之后的画面。

鸟山 在这个场景的处理上，是以真实存在的某个遗迹为原形制作而成的，梳马尾辫的少女的服装也是参考当地文化特色设计的。

——也就是说，如果仔细观察的话应该就能找到它们的原形出处了吧。那么，在这个世界之中水晶的意义又是怎样的呢？

鸟山 水晶在科库恩世界当中的地位接近于一种象征性的标志。走向毁灭的预兆……比方说，预示着灭亡的某种不详之物。

——影像中提到的闪电一行人被赋予的使命是怎么回事呢？

鸟山 在科库恩的世界中，是由一种名为“法尔希”的东西来选出“露西”，再将某个使命授予“露西”。

——这与所谓的“看到”使命有什么联系吗？

鸟山 是的。“露西”能够看到“法尔希”所授予使命的意像，而且这是只有身为“露西”的人才能看到的。至于如何接受自己所看到的意像，不同的人会做出各自不同的解释。所以说，虽然“露西”们都能看到相同的意像，但感知的方法却不尽相同，所谓的联系就是这么一回事。

——在影像中有一段马尾辫少女被圣府军逮捕的镜头，而且那个时候她的面前似乎摆着一个形似棺材的东西。

鸟山 很有可能是意味着会遭受到比流放更糟糕的刑罚也说不定哦。总之，这里还是不详细说明为好……

野村 最新公开的这段影像中有字幕提示，其中“不知不觉间被温柔的思念所牵引”那一大段对白，大部分都是说的马尾辫少女。

——在这个场景里，马尾辫少女面前出现了一个看起来像是属于圣府军一方的长发女性角色，她又是什么人呢？

鸟山 她是圣府军方面的人，而且身份也比较高贵。

——这次似乎会有不少飞空艇出现啊：

鸟山 由于科库恩本身是漂浮在天空中的球状世界，因此那里的主要移动手段都要用到飞空艇。在这个世界当中，飞空艇的地位就和我们现实世界中的汽车差不多，因为在科库恩内部的都市也是浮在半空中的。当然，街道上还是会有类似于汽车的交通工具。由于《FFXIII》是以未来为概念的游戏，因此其中会穿插许多富有幻想色彩的设计。

——在这次的DK Σ 3713活动现场，播放了野村先生亲自使用小型摄象机拍摄的《FFXIII》开发现场等场景的影像，让人切身感受到了《FFXIII》制作规模的庞大啊。

鸟山 我在想是不是有点曝光过头了（笑）？不过话说回来，这也是只有光临活动现场的玩家才能看到的影像。

野村 努力到现在终于有了一些成果，大概就是这样一种感觉吧。如果能让长期以来一直关注这款游戏的FANS稍微放心一点，有一种“终于要完成了”的感觉的话，那就最好不过了（笑）。



▲闪电：不清楚使命为何，实现也就无从谈起。



《最终幻想 Versus XIII》的实机游戏影像

——这次终于公开了《最终幻想 Versus XIII》（以下《FFVXIII》）的实机游戏影像。

野村 尽管这是首次对公众公开游戏的实机运行游戏影像，我们并不打算让大家注意到那其实是即时演算的效果。但在会场的大屏幕上播放的影像中其实露出了不少蛛丝马迹，比如开发工具的鼠标指针和程序窗口等一些通常在游戏机上看不到的东西，所以大家可能会怀疑这是不是在PC上运行的效果，但还是不能完全肯定……那实际上确实是通过PS3输出的即时演算的游戏影像，在这一点上与《FFXIII》是完全一样的。说到这里需要指出的是，《FFVXIII》的画面表现目标，是要让实际游戏部分和过场影片部分的精度达到一致，所以说至此算是初步取得了成功了吧（笑）。另外就是，所谓次世代主机的完全即时演算化，我认为就是要尽可能地实现视觉表现的同步。我们也是遵循着这个原则在进行开发的。

——关于这次公开的实机影像，能否就这一幕的场景做一下说明？

野村 这一幕的剧情发生在一场聚会的会场里，是男女主人公第一次相会时的场景。原本我们是打算制作到两个人互报家名的阶段，但到这里已经是倾尽全力了，这一次没能公开姓名我们感到很抱歉。至于今年东京游戏展上的参展影像，我们希望尽可能完成到之前预计的程度。

——这个大厅里是不是还有其他许多人聚集的场面呢？

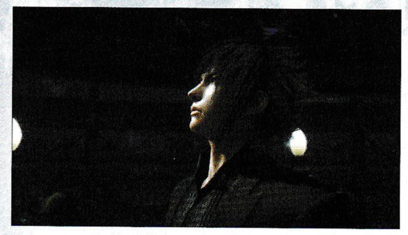
野村 实际上聚会是在下层举行的，主人公特意避开拥挤的人群，好不容易来到他原本以为会空无一人的二层，没想到正好撞见在那里的女主人公，这里表现的就是这样一个场景。女主人公当时正好是到楼上来观看那幅画。

——画的主题是什么呢？

野村 这个现在还是秘密。

——画面周围的那些骷髅图案是什么呢？

野村 这个国家所信仰的死神，这也是来自超新星水晶世界观中的共通神话中的内容。


▲Square Enix特别邀请Roen公司为男女主人公设计了个性服饰

——声明中提到主人公的服饰是由Roen的首席创意监督高原启亲自设计的，此次合作是出于什么理由呢？

野村 既然画面的表现力已经达到了如此高的程度，如果能比照着实物来制作，应该会更加逼真而且也更有效率，合作的最初契机其实是来自于这个想法。游戏开始部分的舞台是以新宿为原形的现代城市街道，这样一来《FFVXIII》的设计也可以变得更加贴近现实。另外，由于我们的设计理念是“现实中的幻想”，因此请Roen提供具有独创性的服饰设计方案最为合适。

——初期公布的影像里主人公的那些服装还会出现吗？

野村 原本就是遵循剧情发展的影像画面，虽然状况还是原来的样子，但镜头和服饰都会随之发生变化。现在，竹谷先生正负责这部分的设定工作，车子的外观也已经发生了变化哦。还有就是，估计早晚会被别人这样讲，所以我就自己先说一下……不管怎么看，男主人公这身打扮都好象是做色情业的（笑）。

——这可是您自己承认的哦（笑）！

野村 其实正篇故事中也有类似这种感觉的台词出现。

——是被女主人公这样讲的吗？

野村 她（女主人公）是个非常讲究礼数的女孩，所以对初次见面的人是不会讲那种话的。此外，为了表现她以前的成长环境，我们在她的遣词用句中加入了一些特别的特征。

——开发团队的成员真的是很优秀啊。

野村 确实是聚集了一批非常优秀的成员，我自己也乐在其中，整个团队的士气都非常高涨。

学园幻想战争？《最终幻想 Agito XIII》世界观公开



——请讲一讲《最终幻想 Agito XIII》（以下《FFAXIII》）决定制作PSP版的原委。

野村 实际上我们原本就有PSP版的发售计划，起初是打算一边完成手机版的开发，一边制作PSP版，但后来不巧的是手机的实际规格与当初预定计划相比发生了变化，所以这一次的发布会上就以PSP版为优先对应机种对外公布了。所以说，并不是匆忙之间才决定要推出PSP版的。

田畑端（以下田畑） 这次的体验活动，我们计划向玩家们展示《FFAXIII》的世界观和实际游戏画面，从时机上来讲，我们认为现在这个时候最为合适。

——影像的色彩和格调都发生了一些变化啊，感觉校园气息似乎比以前要淡了一些。

田畑 基本的设定并没有发生什么变化。这次放出的宣传片的意图，是为了向大家展示游戏公布以来所构筑的故事性和整体风格。我把《FFAXIII》当作是一款严肃的记录片性质的作品来看待，所以对于那些之前一直认为是校园题材游戏的人来说，可能会感觉整体印象有一些变化吧。

野村 到之前为止一直都只谈过朱雀内的相关话题，而这一次则是从它全貌的一个方面来进行展示，大概就是这样一种感觉吧。

——朱雀周围是处在战争状态之中吗？

田畑 这里表现的是由于临国的入侵，首都被攻陷之后发生的故事。

——水晶被破坏的镜头不是单纯的意像，而是由于他国侵略造成的吗？

田畑 之前宣传片中也出现过这个场面，那是由于使用了能够让水晶之力无效化的兵器而导致的结果。

——“露西”这个词这次也在片中出现了。

田畑 《FFAXIII》中的“露西”与《FFXIII》中的“露西”在定位上稍有不同。当然，二者都是出自同一个神话。

——那么在《FFVXIII》中是不是也会出现“露西”呢？

野村 没错。由于都是以同一个神话为源头诞生的故事，因此会有诸如语言上的一些共通之处。

——影像中出现的“PAX CODEX”又是指什么呢？

田畑 是指那个世界中的一个和平协议。在这次的宣传片中，这个和平协议遭到了临国元帅西德的破坏，然后才有了后面的战争和首都沦陷。“PAX”在拉丁语中是和平的意思，而“CODEX”则是类似于宪章的含义。

——这么说来西德在本作中是反派角色了？

田畑 这并不是以某一个人的价值观来决定善恶是非的故事。

——在这次公开的影像之中，游戏画面给人的感觉，战斗部分似乎采用的是类似于之前《核心危机 最终幻想VII》中那种包含动作要素的回合制形式。

田畑 二者确实比较接近。战斗的展开更加迅速，敌人的实力也很强，系统核心部分可以被看作是在《核心危机 最终幻想VII》超高速ATB系统的基础上进一步改进发展而来的结果。

野村 虽然《核心危机 最终幻想VII》的战斗部分都是单人行动，但这次在《FFAXIII》当中采用的是团队战模式，因此整体感觉会发生不小的变化。

田畑 顺便一提，现在已经可以实际运行无线联机模式下的3人团队战了。由于还有许多需要解决的问题，因此现阶段还没有做出最终的决定，但我们还是打算为大家提供一款能够支持无线联机的游戏。


▲召唤兽奥丁登场，玩家将亲自操作？

——为什么许多生物身上都有红色的圆形图案呢？

田畑 这也是一个关系到朱雀主题的设计。游戏的时代背景是接近于中世纪风格的设定，但其中也会表现不同国家之间的不同特色、与水晶之间的联系方式以及文明程度的高低等许多方面，设计方案也会以基本设定为原则进行变化。

——这次的宣传片中出现了召唤兽奥丁，与它对峙的似乎还有另外一头生物的身影……

田畑 那个是装备了魔导装甲后的改良版。这个临国是个拥有高度发达的机械文明的国家，他们将魔导装甲作为有人型兵器投入到了实战当中。

——使用召唤兽的战斗是怎样进行的呢？

田畑 由玩家直接操作召唤兽进行战斗。

——不是给予指令控制其行动？

田畑 设定层面上是给予指示进行操作，实际游戏层面上我们打算还是让玩家来直接操作。另外，召唤兽系统中还计划要加入RPG的成长要素，以后我们还会公布更多情报。

归去来兮——小岛的战场

小岛秀夫2008年访谈

小岛秀父，45岁依然站在聚光灯下



早已步入不惑之年的小岛秀夫，毫无疑问是2008年整个游戏产业最受关注的话题人物。回顾一下从我们眼前走过的这些大作，你会发现宫本茂和他的Wii已经是去年的新闻，而2008年另外一款有资格获得满分的游戏则来自Rockstar那富有创造力的团队，并不是某一个制作人。

到目前为止，《潜龙谍影4》已经用实际行动证明了其自身的价值，在不到一个月时间内卖出3百多万套，这样的销量足以让其他对手望尘莫及。但抛开这些成绩不说，我们偶尔还是能够听到针对小岛秀夫作品乃至其设计理念的批评。在下面这篇不长的访谈里，大家可以听到一些质疑的声音，同时也可以听到小岛对这些问题的回答，更为重要的是，我们可以从中了解到他对“《潜龙谍影》系列”以及游戏开发的深层次看法。

——小岛先生，首先感谢你今天能接受我们的采访。我记得8月24日是你的生日，所以作为开场白，我想先祝贺你生日快乐。

小岛秀夫（以下小岛） 谢谢你（笑）！

小岛 已经45岁了。

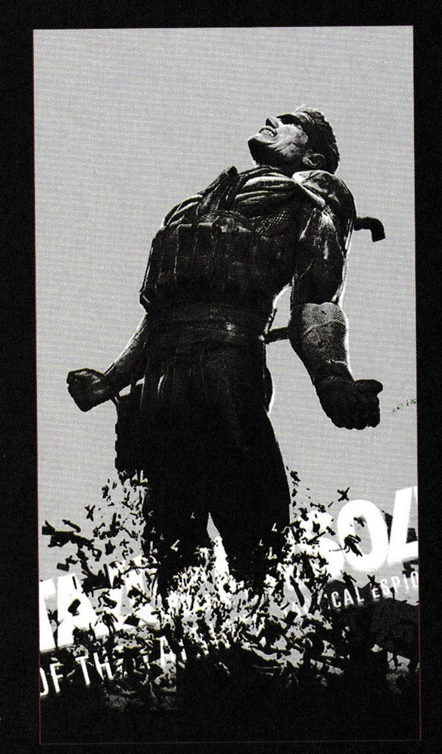
——很明显，这个年纪还不算老。不过在《潜龙谍影4》当中，我们都看到Snake已经确实是一个老人家了。你觉得自己跟这个上年纪的角色之间有什么联系吗?

小岛 没错。特别是在《潜龙谍影4》当中，这种联系非常重要。某种程度上可以说是故意拿自己与年老的Snake相称，这不仅仅是传递给玩家的信息，同时也是要传递给内部开发团队的一个信号。我们都已经为这个系列奋斗了很久，我希望能够借此机会告诉大家，小岛秀父，45岁时依然站在聚光灯下——我也希望能让团队成员们了解这一点。我希望让玩家们体验我的游戏，并从中获得一些感悟。Snake，毫无疑问是个英雄，而对于虚构的英雄人物来说，极少会面临上年纪的困扰。通常情况下，游戏中的英雄们都是不会变老的。然而，我希望向大家展示产业进化下的时过境迁和物是人非：无论游戏也好，主机也罢，甚至是以前一直玩我所开发的游戏的那些玩家，都在面临着年龄的增长，我希望能够借助年老的Snake来表达这种感觉。我希望玩家的感受能够与角色产生交融，他们会说，“我已经老了，Snake也是。”我希望在《潜龙谍影4》中传达这样一种感受。

——上世纪80年代你刚刚加入Konami的时候，早先提出的一些设计方案都被忽视了，那个时候对你来说想必非常艰难吧。现在，这么多年过去了，你已经是Konami的首席游戏设计师了。在这段漫长的岁月里，你是如何一步步走到现在的?

小岛 讲的再具体一点，我现在所处的位置依然不能算是公司董事会的成员之一。不错，虽然我在公司里享有一定的声望，也获得了别人的尊重。然而，当我像一个制作人那样提出“我想要制作这个新游戏”的要求时，一切就都和20多年前没什么两样。人们依然会不停地问，“能卖得出去吗，利润有没有保证啊”之类的问题。没人真正了解它是否能真正获得认同。我这样讲不仅仅是

指公司高层，甚至也包括开发团队中的成员！但这也正是我所面临的挑战。事实上，我觉得这项挑战非常有意思。大部分人只能看到自己视线范围之内的东西，因此也就无法直接判断某个想法究竟是不是有价值。这是我的挑战，当我把我的想法呈现给他们，并告诉他们我要开发新东西的时候，我也能够从中得到满足感。而且如果我的想法得不到大家认同，如果他们回答说，“不，我们根本搞不懂你在说什么！”对我来说那才是最有趣的部分。

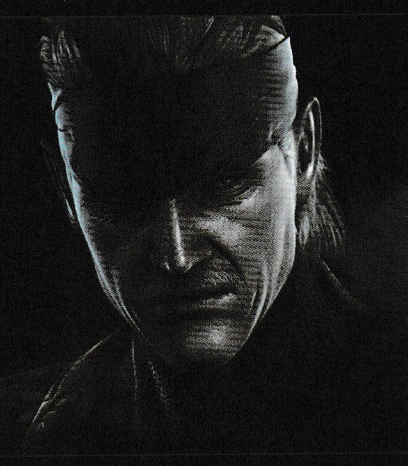


展望10年后，我可能依旧要在《潜龙谍影》上花费更多时间。

——请恕我直言，2001年《潜龙谍影2》推出时你曾经告诉我们这将是你本人开发的最后一代《潜龙谍影》。然后《潜龙谍影3》发售的时候你又说了相同的话，到了《潜龙谍影4》你还是这样讲。很明显，这是一个你深爱着且与之有着密切联系的系列，你能想象再过10年，自己能够彻底脱离第五代的开发吗?

小岛　（笑着点头说）是啊，这确实是个很难回答的问题。说实话，从我个人的角度来讲，我一直希望能够兑现自己的承诺，我也一直在努力表达自己的真实想法，特别是在每代《潜龙谍影》推出之后，当我告诉大家我将要转战新项目的时候。但这就和宫崎俊虽然每次都说自己不再拍动画，最后还是得走回老路上来一样，我觉得我自己的情况也差不多。我确实有许多《潜龙谍影》之外的想法，我也希望能够继续开发其他的新游戏，但由于行政、商业以及技术方面的各种原因所限，我最后总是得回到这个岗位上来。但我必须要说明的是，我的想法始终没有改变，我希望自己能够跨越“《潜龙谍影》系列”并将它托付给年轻一代的开发队伍，然后继续向前去制作新的游戏，并尽量脱离这个系列。我总是希望能担当创意设计方面的职位，这样的工作能够让我集中精力并像一个制作人那样不断有所收获。我甚至觉得自己如果没办法这样做，很可能也就无法在这个行业中继续干下去。但从另一个方面来说，我还肩负着管理Konami商业运作层面上的许多职责，同时也包括Kojima Productions，而对于身处这样一个商业职位上的我来说，告诉大家我要每4年制作一款新游戏就显得很荒唐。因此，我还是想继续做好我现在的工作，但与此同时，要把我自己的想法传递给团队中那些有能力接手开发的人。这就是我一直在干的事情，而且我想要继续这样干下去。在业余时间，我会考虑确立一款新的项目，这也是我长久以来的愿望。我有很强的欲望想要开发《潜龙谍影》之外的新作，虽然以一名商人的角度来说，不管它能不能卖过《潜龙谍影》，可能都是个错误的选择，但那就是另外一回事了。然而当我一开始回答你说这是个很难回答的问题时，我的意思是，如果我们真的展望10年以后的未来，是的，我得承认自己可能依旧要在“《潜龙谍影》系列”上花费更多时间。

——我这里有一个很有趣的反例，关于你刚才所说的游戏设计和商业运作之间的关系。2001年的时候你曾经向我们描述过一个你称之为“挫折游戏”的概念：你买了这款游戏，开始游戏，而如果你输了游戏也会跟着报废，你还得再去买一套！7年过去了，我想知道你现在是不是还有这个打算？这是否就是你刚才提到过的新游戏创意?



小岛　（大笑）是啊，那个关于“挫折游戏”的概念只是我当初所有构想中的一个，意思是在创作一款游戏的过程中，设计与商业之间永远存在结合点。我可以把这个概念与其他想法相结合，并将它们融入到一款游戏当中。不过我现在真正想要尝试的，是一个10年前提出过的想法，但我现在依然在担心以现有的技术水平，到底能否将它变为现实。

——有人认为现在的游戏过于复杂，你对由Wii所引领的操作和游戏方式的简单化趋势怎么看?

小岛　我对这方面的问题不是太关心，因为我所掌握的底线是，当你设计一款游戏的时候，你必须要搞清楚自己的游戏以什么样的用户为目标，然后你要让设计思路符合这个目标，这就是问题的关键。当其他人说他们打算把操作改成更简单的形式时，我的态度是既支持又反对。有很多由于使用了新操作界面而使游戏反而变得更复杂的例子，拿一个竞速游戏打比方，过去只是按左右键之分，但现在你得用动作感应控制器来操作，实际上是比以往的竞速游戏变得更难了。在传统类的游戏中，通常你的练习越多，你就能积累越多的经验，然后才能完成整个游戏。所以我认为在这个问题上，实际上是有着两面性的。对于一些玩家来说，能够很快地适应动作感应操作的特点，但其他人可能就没那么容易做到，所以作为游戏设计师，现在就必须认真去考虑今后该选择怎样的发展方向。前不久我刚刚玩了《杀戮地带2》，感觉很有趣，因为FPS的操作就像传统的FPS一样没有变化，但当你走到门边试图开锁的时候，却突然发现必须得使用六轴感应来操作，结果是最后没一个人成功。或许他们在将这项技术投入到游戏设计中去的时候有些急于求成，实际上这种方式可能并不适合这款游戏。

《潜龙谍影4》是一个窗口，我希望借助它来审视世界



——[不时看表确认剩余的采访时间……]好吧，我知道你肯定不会回答有关X360的问题（在场的人都大笑）。所以，下面我们还是来谈一谈《潜龙谍影4》所反映的主题——恐怖主义、阴谋学说和政治腐败，你是不是希望通过对这些主题的刻画从而唤醒玩家们对现实世界中某些他们可能遗忘的事物的思考呢？还是说，你仅仅是为了铺垫剧情而有意夸大这些现象？

小岛　我是这么看的，既然是一款游戏，那么首先要优先考虑的就是得为玩的人提供乐趣。但与此同时，我还希望能够借助它来评述当今的世界格局，让玩家们通过游戏的过程领悟到一些东西。但我仅仅是让《潜龙谍影4》成为这样一个窗口，至于下一步，是不是打开这面窗户去审视现实世界，则取决于玩家自己！我并没想过要借夸大其辞来使自己的故事看上去有趣或是被登上报纸的头版头条，那不是我最初的意图。

——《潜龙谍影》系列以它电影化的品质而闻名，然而在普通的互动娱乐作品中，并不经常借助过场来推动剧情前进。这是你的意图吗，或者说这是否会成为今后发展的一个新领域？

小岛　游戏本身永远是最根本的部分。无论《光环》还是《生化奇兵》，我研究过他们使用的手法，而且也很钦佩其中的某些部分，但我依旧认为这些作品中缺少更为深刻的故事情节或对角色心中感受的描写。对这个问题，我当然有我自己的想法和计划。在《潜龙谍影4》当中，是的，我把所有剧情都融入到了一幕幕过场中，我为其中一些的长度感到抱歉，因为我或许应该开始考虑一些新的表现手段了。事实上我一直在思考这些问题，在实现互动性的同时，做到更加自然和情绪化地讲述剧情。我希望能够尝试新的手法，关于这一点我还在研究。

——你是否认为你所说的这种电影化与互动式娱乐的完美结合只有在未来，借助机能更强的硬件才能实现？

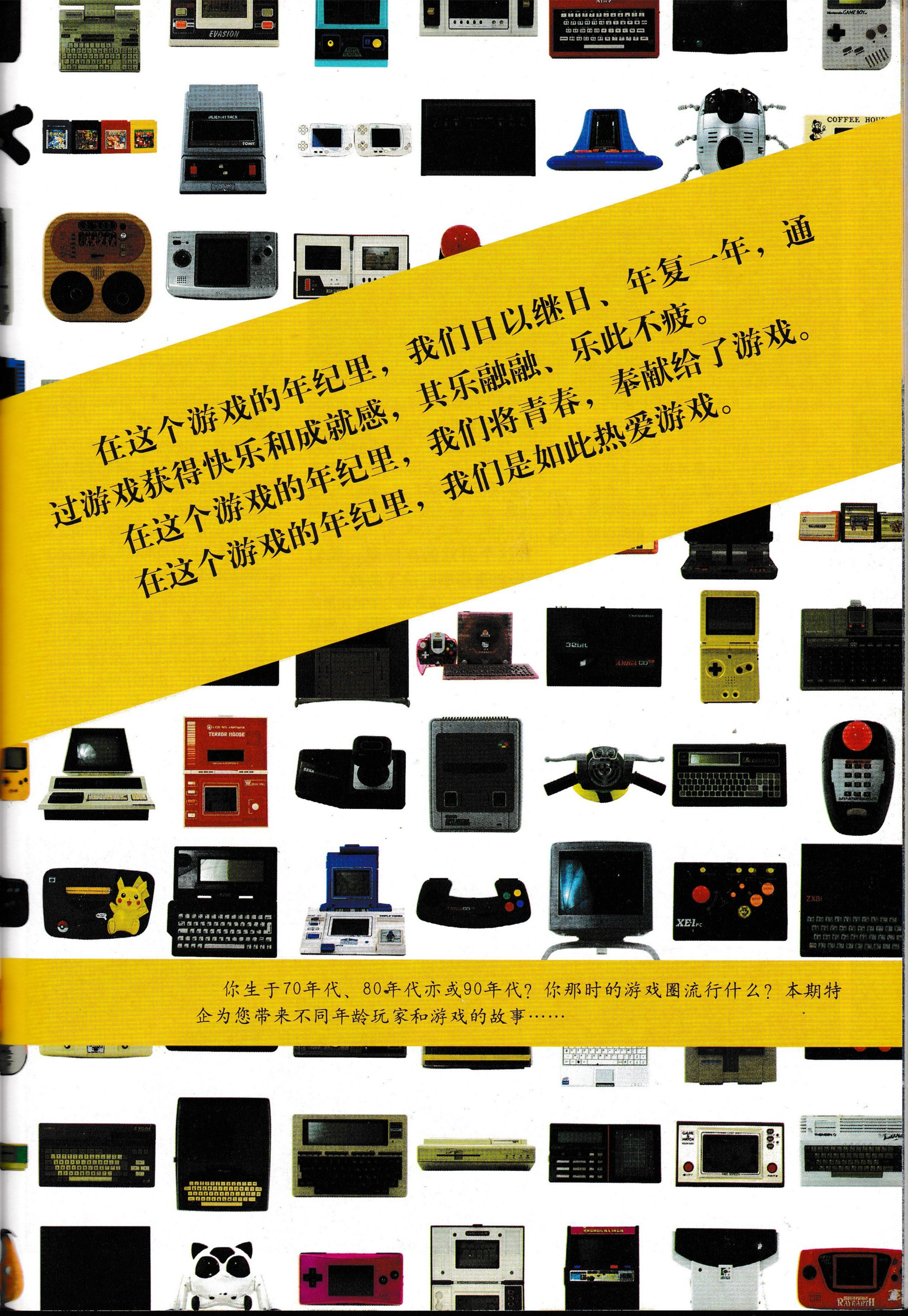
小岛　好吧，我得说硬件性能的作用很重要，但我相信思考的方式更为重要，特别是从创意的角度来看。必要的修饰能够使故事讲得更完美，我的意思是指，在一段过场剧情中，借助一个镜头和一些特效，你就可以让观众感到悲伤、快乐或是让他们开怀大笑，这是一种我们一直在使用的最基本的手法。这是第一点，至于另外一点，如果有多条故事主线并让玩家从中做出选择，就有可能会牺牲掉他们从中感受到的深层次感情；如果故事主线是凝聚在一起的，沿着事先铺垫的剧情一点点前进，你就会感受到故事中所蕴涵的定数，这在最后阶段就会让你获得更多的感触。然而，如果是一个需要互动的内容，比如你想要设置多个可供选择的故事，那么玩家在玩到最后并通关的时候是不是还会这么感动呢？这两个要素是我一直在思考的关键问题，如果能够成功，那么我想我或许能创造一种更具互动性的剧情表现方式。

——最后再次感谢你和我们聊这么多。





策划&编：白夜
协力：hopy
美编：chisun
特别企划
游戏的年纪



在这个游戏的年纪里，我们日以继日、年复一年，通过游戏获得快乐和成就感，其乐融融、乐此不疲。在这个游戏的年纪里，我们将青春，奉献给了游戏。在这个游戏的年纪里，我们是如此热爱游戏。

你生于70年代、80年代亦或90年代？你那时的游戏圈流行什么？本期特企为您带来不同年龄玩家和游戏的故事……

白夜我现在是一名电视游戏杂志的文字编辑，而同时也是一个深爱游戏多年的玩家。在我爱游戏爱得昏天黑地时，曾经不只一次有人告诉我，以后你岁数大了就不会这么爱玩游戏了，白夜当时不屑于和他们争辩，通常都是以鄙视的口气回应一句“那是你爱还不够多”。而现在做了编辑之后接触到一些岁数大的游戏撰稿人，他们可以算是国内最早的一批电视游戏玩家了，而本人发现他们如今也只是偶尔去关心一下游戏，使自己不与曾经热爱的游戏过分地脱节，但真正去实实在在地玩游戏，已经是越来越少了。

虽然不愿意承认，但身边的现实情况在残酷地告诉我——随着年龄的增长，曾经疯狂“沉迷”于游戏的这些孩子已经与游戏渐行渐远了，当然这里排除那些像白夜一样从事游戏相关工作的人。不过即使是从事游戏相关工作的人，随着时间的推移，他们对待游戏的那颗心，还会保持在之前某个巅峰时期的状态么？

后来，白夜突然意识到，他们也许是已经过了那个“游戏的年纪”。

游戏的年纪，没有一个明确的定义，大抵就是指一个游戏玩家最沉迷于游戏的那段时间，据不完全统计也就是一个玩家十岁左右接触游戏一直到二十多岁的这个阶段。一般的玩家在这个年龄段都会疯狂地爱上游戏，他们会将游戏当作自己的事业来看待，的确，游戏对于玩家来说就是他们的事业。

在这个游戏的年纪里，我们会不顾一切地寻找和游戏亲密接触的机会。就拿白夜自己来说，原来上学时中午那区区一个小时的午饭时间我也会冲回家或跑到街机室和包机房去打上几局《KOF》或《街霸》。而在假期如果没有父母管的话，笔者每天至少会花上七、八个小时甚至通宵达旦地坐在电视机前握着手柄不放；在这个游戏的年纪里，身为玩家的我们可以不吃早点，然后每天中午只花费一块钱左右买上两个馅饼或者一袋泡面来充饥，省下的那些钱只为了换取一台心爱的主机或某张惦记了很久的游戏光盘；在这个游戏的年纪里，我们可以为了一本游戏杂志数次骑着车跑遍半个城市的书报亭，随后在拿到书的那一刻为了一款新作的公布而无视路人的眼光当街欢呼；在这个游戏的年纪里，我们心情愉悦时会约上三两个好友到《WE》里去较量一番，而我们心情烦闷时也会独自到《真·三国无双》里去发泄一通；在这个游戏的年纪里，我们日以继日、年复一年，通过游戏获得快乐和成就感，其乐融融、乐此不疲。

在这个游戏的年纪里，我们无悔地将青春奉献给了游戏。

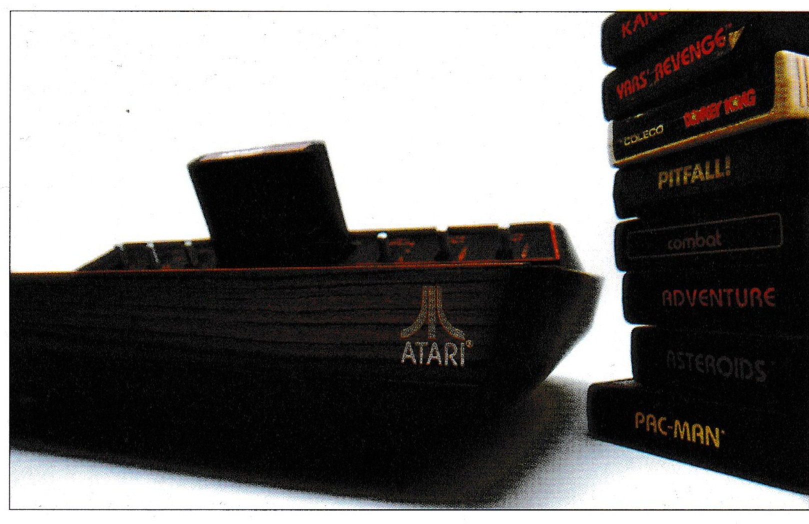
如大家所见，《游戏的年纪》是白夜在休整后策划的第一篇专题，大致灵感便来源于本期杂志制作前笔者对这几个月休整期的回忆，忆着忆着便忆到了十几年前（汗……）。这其实是由这几个月之内的某些事件引起的，在这段时期内《最终幻想XIII》跨了平台，导致很多游戏圈的“老一辈”又从深水区冒了出来大发感慨，以至于追寻这个事件的相关事件追寻到了十几年前。其后又因为这段日子里一款叫做《生化尖兵》（国内别称《希魔复活》）的FC老游戏以新的形态在PS3以及X360等平台上的复出，对于这款游戏，从《魂斗罗》和《超级马里奥》开始接触FC以及游戏的白夜在兄弟媒体《游戏机实用技术》的纱迦以及ACE飞行员等人大喊着神作降临并兴奋不已时，竟惊诧于自己对这款游戏并没有什么印象，后经询问几个二十三、四岁的同事得到的答复也均是如此，看来这款游戏的流行年代应该是在我们这一辈人接触电视游戏之前。之后的情形就是，我们这一辈年轻的编辑在纱迦等人打这款游戏时在一旁饶有趣味地边看边听前辈们讲解自己与这款游戏的故事，仿佛如那歌里所唱：“我们坐在高高的土堆旁边，听妈妈讲那过去的事情”……

由此看来虽然都是非常热爱游戏的玩家，但因为年龄的差异，不同年龄层的玩家在自己那段“游戏的年纪”里都有着各自与游戏不同的故事，这是与当时世界游戏业界的状况、国内游戏圈的环境以及玩家们自己所处的环境都有着紧密联系的。虽然都有着各自“游戏的年纪”，但想必如今生于90年代的玩家对生于80年代的玩家那段最“沉迷”于游戏时期的精彩故事并不知晓，于是笔者便策划了这篇专题，请来了几位生于不同年代的玩家来与所有读者分享他们在“游戏的年纪”所发生的故事。目的并不在于回忆，而是展示，展示在游戏的年纪里，我们为深爱的游戏所做的一切。

在这个游戏的年纪里，我们是如此热爱游戏。



首先白夜请到的是《游戏城寨》的兄弟媒体《游戏机实用技术》的两位国内游戏圈的前辈人物——纱迦和ACE飞行员。这两位已经从事了游戏工作多年的资深电视游戏编辑相对于现在占据国内玩家主要部分的“80后”玩家要接触游戏早上很多年，可以说在他们处于“游戏的年纪”时，国内的电视游戏正处于启蒙状态，那时国内的游戏圈是什么样子的呢？就让我们来听前辈们来讲述自己和游戏的故事吧！





纱迦

《UCG》资深编辑

游戏年龄：20年以上

最喜爱的游戏：《无双》系列

青铜时代

船这种交通工具，我已经有十多年没坐过了。现代生活的节奏如此快捷，每次回家的16个小时火车旅程都让我感到是一种巨大的浪费，要是再让我坐船的话估计会纵身跳下江里。不过本人对坐船的记忆是美好的，一方面是因为据说已经不复存在的长江三峡美景，另一方面就是因为本人第一次玩游戏就是在等船的时候。

实践是检验真理的惟一标准

本人玩的第一个游戏是雅达利的《运河大战》，记得当时的战绩是用1毛钱玩了不到1分钟。当时离开船还有5分钟，本人提前完成了打发时间的任务，之后带着对新鲜事物的巨大好奇心，恋恋不舍地上了船。从此一个崭新的天地向我打开了大门。

在雅达利之前，世界上已经诞生过很多种游戏机。不过最早进入中国的游戏机应该就是雅达利了，因此玩过雅达利的中国玩家已经有绝对的资格可以说自己是一名骨灰级玩家了。现在算来，雅达利进入中国应该是1986年左右，这个时候全世界已经为任天堂的FC旋风所倾倒，雅达利在当时相对落后的中国偏安一隅了好一阵子，不过在80年代末期还是被FC赶出了中国。

从雅达利时代开始，老师就已经盯上了游戏机这个新生事物。他们以其敏锐的眼光，一眼就识破了隐藏在寓教于乐外衣下的游戏机，于是向全体学生宣布：禁止接触！本人当时是三条杠（大队长）兼班长，对于老师的支持坚决拥护，再加上小学生的经济实力差到极点，一日三餐均是在家里解决，因此基本上能做到不玩只看。

FC进入中国之后，其鲜艳的画面、悦耳的音效令我着迷。不过基于同样的理由，我还是不玩只看。不过看得久了，自然也就明白了一些门道。看到有人打不过去的时候，就要在一旁指点一下，很多人都在我的帮助下通了关，因此总把我称为高手。久而久之，我这个还没碰过FC手柄的人就飘飘然了，动辄便以高手自居。结果后来牛皮终于被戳穿了——有人专门出钱请我和他双打，结果我拿到手柄时才发现我的很多猜想都是错的。比如我一直以为《魂斗罗》中往右上方开枪是按住下和右（从形状判断），结果居然是上和右……

高手的神话被当场戳穿，这充分说明了一句话：实践是检验真理的惟一标准。不过从此以后，我知耻而后勇，很快便成为了一名真正的高手。不过先看后玩的习惯倒是一直都没有改变。

钱！钱！！钱！！！

对于玩家来说，没钱是最大的敌人。对于已经有工作的玩家来说，尚可通过加班和节约的方式来获得更多的游戏资金。而对于一个小学生来说，搞到钱的可能性几乎为零。等上了初中，一日三餐里有两餐能由自己支配了，才有更多的钱用来玩游戏。

最早我们这里实行的收费方法是按关数算钱，即5分钱打一关，过关再加5分钱。这种比较原始的方法在初期看来还是非常易于操作的，那个时候我经常去同班一名姓方的男生家玩，他家就开着游戏室。因为玩的人非常多，他家采用火柴棍计数法，即过一关就放一根火柴棍，等不玩的时候数一数就知道多少钱了。不过后来我们发现他家居然趁我们不注意的时候偷偷加火柴，于是我们就再也不去玩了。

这种计数方法的局限性很快就表现出来了。随着玩家水平的提高，过关时间越来越短，因此就形成了高手反而花钱更多的局面。而且随着游戏数量的增加，每个游戏每一关的长度都不一样，这也引发了更多的不平衡，因此后来就改用了一种沿用至今的收费方法：按时间收钱。

告别了方同学家之后，很快我们在我家附近的农村里找到了一个新的地点。这个游戏室是一个老奶奶开的，因为她平时没什么事情，又喜欢热闹，所以才开了这个游戏室。由于主要用户群是农村孩子，因此价格取得极廉：黑白电视一小时5毛，彩色电视一小时1元。当时还未采用双休日的制度，对于已经上了初中的我和几个玩伴来说一周就只有周日下午的4个小时能玩，而一周凑齐4元钱对我们几个人来说完全不算什么。因此这个地方很快就成为了我们的乐园。那位老奶奶姓尤，不过我们一直听成了刘（她也没纠正过我们），因此我们一直都叫她刘姥姥，而这个游戏室自然就被称为大观园……

90年代初期，国内出现了MD，不过当时MD的价格可谓天价：一小时5元！因此更多时候我们都只能充当看客和无机酸。再往后就是土星和PS的时代，以前的老玩家已经有钱可以购机，而小玩家还在重复老玩家的故事……



■最近推出的《生化尖兵》（《希魔复活》）的重制版。

幸福和不幸

80年代末、90年代初，是FC在中国的黄金期。那个时候的中国玩家无疑是幸福的，不过限于各种条件，使得当时的玩家远远没有今天这么幸福。

首先是游戏资讯的严重不发达。国内媒体直到90年代初的《家用电器》杂志才开始出现介绍游戏机的内容。当时玩家没有任何铅字资料，更没有互联网这种方便交流的工具，因此心得只能通过口耳相传。这不但造成了各地玩家水平的巨大差异，更对一些经典游戏的普及产生了障碍。像Capcom的《荒野大镖客》，本人在初次玩到这款游戏后两年，才知道原来游戏中可以花钱购买武器和马匹，由此才顺利将游戏通关。像《未来战士》、《希魔复活》、《METAL GEAR》这些经典游戏，只因为游戏加入了一些冒险和角色扮演的要素，很多从FC时代过来的玩家当时都玩不懂，这不能不说是一个天大的遗憾。

第二个特征是游戏数量匮乏。现在的玩家，有六大主机可以选择，每个月都有不下百款游戏可供选择，而且获得游戏的途径非常简单。不过当时的情况却是：只有游戏挑人，没有人挑游戏。玩家要想玩到新的游戏，就只能指望老板进新游戏。而那个时候的游戏，其可挖掘度是远远不及今天的游戏的。因此我们只能选择把一个游戏玩精，然后期待每一个新游戏。随着玩家生活水平的提高，加上游戏机在中国越来越普及，玩家的选择才越来越多，从而能够开始挑选适合自己的游戏。

第三个特征是游戏理念的落后。现在的玩家知道，如果发展不了剧情可以找所有NPC对话一遍，发现出不了的招应该把所有按键按一遍并尝试各种组合，遇到解不开的谜会先把身上所有的道具检查一遍。这些都拜日益复杂的游戏设计所赐。而对于早期的游戏玩家来说，所接触到的游戏除了动作就是射击，FC手柄除了方向键就开始、选择和A、B4个键，游戏中所有的文字不知道也不想知道其含义。这些都造成玩家只愿意接受玩法简单、最好是能一秒就看懂的游戏。上面提到的《未来战士》、《希魔复活》、《METAL GEAR》未能在全国流行也有这方面的原因。不过随着大家玩到的游戏越来越多，玩家的理念也越来越先进，于是角色扮演、策略等类型的游戏也终于开始在中国流行。

尽管当时玩家的条件非常落后，但这并不妨碍玩家获得更多的乐趣。而且和今天比起来，当时玩家获得的乐趣反而更高。这大概就是游戏性的魅力所在了，没经历过那个时代的玩家可能无法理解，不过只要回忆一下你刚接触游戏时的感动，想必或多或少都能明白一些。

就和船一样，对于大部分70年代出生的玩家来说，游戏室从PS时代起就已经不再存在于其生活中。不过游戏带来的乐趣却是经久不衰的。即使是一名已经很少玩游戏的人，每一款经典名作的复刻消息都足以令其惊喜万分，因为这种对游戏的热爱从童年开始便已深埋心底。

ACE飞行员

《UCG》资深编辑

游戏年龄：20年以上

最喜爱的游戏：《Shinobi 忍》系列

“见多识广”有时候也不是什么好事情，它容易让人麻木，从而失去了很多本应该拥有的快乐。我是一位老玩家，人老了，心态也跟着老了，超过20年的游戏玩龄留给我很多关于游戏的沉淀，不过其中最清晰、最值得我回味的还是小学以及初高中阶段的游戏生活，现在想起来不但历历在目，而且甚至是有点酸楚的味道，因为那种毫无顾忌的快乐情绪，现在已经再也找不到了。今天借着《游戏城寨》一块宝地再来翻翻自己的老黄历，说说我对那个“当年”的回忆。

玩游戏的都是坏孩子

“电子游戏”和“玩电子游戏是坏孩子”这两个概念几乎是同时出现在我面前的。我现在实在想不起到底是谁向我灌输“玩电子游戏是坏孩子”这个概念的，不过经过自我总结，我倒是可以说出这个概念产生的理由。我上小学的时候除了自由活动、打打球等基本健康娱乐外，就是白天好好学习，晚上好好复习，不停地做练习题以争取考上重点中学。就像我老爸从小教育我的那样：考上重点中学就等于一只脚跨进了大学的校门。为此我还是比较努力的，所以晚上基本不会出去玩，更别说去电影院的街机厅玩游戏了。而那些最最最早接触电子游戏的确实是一批成天在外面玩的，我们称之为“混”的人。由于当时这些人群成为了电子游戏的消费主力，所以把玩游戏与



坏孩子划等号也不算是无中生有。在家长的教导下，当时我绝对是把电子游戏看成是“洪水猛兽”，能躲就躲，怕的就是“上瘾”。虽然我当时连电子游戏到底好玩在哪里都不太清楚，不过就算是每次放学后经过路边的街机厅，往里面瞟了几眼，那五光十色，忽闪忽闪的屏幕确实让我觉得很兴奋。为了考上重点中学，我整整杜绝了电子游戏两年多的时间。由于这个历史原因，其实我进入电子游戏世界的时间比正常时间晚了两年。让我很遗憾的是我错过了雅达利的时代。由最初的视作洪水猛兽，到如今成为一名游戏杂志编辑，靠电子游戏吃饭，每次我想到这里就会觉得这是命运的安排。

痴狂片段

初中是我玩电子游戏最疯狂的时期，特别是初三，马上临近中考，在巨大的考试压力面前反而玩得更凶、更刺激。我现在都不明白，为什么当时会达到如此状态，一个字来形容就是“痴”。在这种“痴”的状态下，我做了不少傻事情。以下就是几个例子。

起早贪黑

如果说《名将》让国内玩家认识一个强大Capcom的话，那么《吞食天地Ⅱ》的推出简直就是让清版动作游戏达到了历史的巅峰。我第一次见到《吞食天地Ⅱ》的时候，那个机台已经被围得里三层外三层。不过就是这样，游戏中的断肢、砍头再配合华丽到顶点的画面还是瞬间征服了我。算了……晚上7点还要考试，只能忍痛作罢。不过我并没有为此而死心，在晚上回味了许久之后，我做出了一个惊人的决定。第二天天还没亮我就起来了，那时候才6点不到，路上行人稀少，只有扫马路的清洁工能够引起我的注意。我怀着忐忑的心情骑着自行车前往位于文化宫的街机厅。当6点半街机厅向我打开大门时，此刻我仿佛成了这里的皇帝，我耳边仿佛响起了加冕时的交响曲。一个人，这里居然只有我一个人，这感觉太美妙了，如同格林童话一般神奇。当管理员启动《吞食天地Ⅱ》机台时，那情形真的只有能用泪流满面来形容。能在这种特定的时刻，玩到自己梦寐以求的游戏，你可以想像这个印象是多么的深刻。

当然，我是从来没有因为玩游戏而蓄意旷课的，所以我只是草草地玩了一盘便收工走人了。虽然我在7点半之前准时来到了教室，但我的心早就飞到了赤壁……很可惜啊，我不是那种高智商天才，无法做到一心二用，所以我的学习成绩也因此直线下降……

定律：12点以后玩游戏不会耽误学习

中考前的连续考试相信大家都经历过，在我上的重点中学中，这个冲刺阶段就是天天考试，甚至连晚上都是不是讲评试卷就是考试。晚上9点以后，我和我最好的同学YP常干的一件事情就是两人经过一番思想斗争之后，又控制不住自己的大脑，走进了街机厅。每次我们从街机厅走出来就像是一对输光的赌徒，除了后悔自己不该进来之外，就是发誓这段时间再也不玩街机努力备考了。有一次，我们照例在晚自习之后走进了街机厅。照例我选赵云，他选关羽，我俩再次来到了《吞食天地Ⅱ》中。一般来说，一个币打到张辽就算比较好的发挥了，不过那次不同，我们两人居然打到徐晃还一命未死。太不幸，最后我们没有接关就把游戏通关了。可是我们并没有因此而感到高兴，由于玩了太长时间，这已经远远超出了我们的预期。看看时间，已经超过了12点，这简直是弥天大罪！骑车走在路上，我和YP又开始说一些总结性的后悔话。这次惟一不同的是，YP说出了一条惊人的定律，这能让我记一辈子。YP笑呵呵地对我说：“你现在回去应该就是睡觉了吧？”我只能有气无力地回答：“废话，现在再看书头都是晕的，还看个鬼的书。”YP定律由此产生了：“12点以后都是人们睡觉的时间，利用这个时间玩游戏根本就不会耽误学习……”

节约创造价值

我经常去当地的电子一条街购买或者贴钱更换FC卡带。不过有一天当我正在街上物色新的卡带时，一台黑色的主机出现在我面前时，我手中的黄色卡带仿佛一下子变得一钱不值，它就是SEGA的MD。当时我惊异于知道原来家用游戏机的画面已经能变得这样出色，所以就是这次的邂逅让我树立了购买一台MD的信心。1000元，这对于一个还在上初中的我来说是笔不小的数字。我家的条件虽然算不上是有钱人家，不过老爸对我很大方，零用钱总是给得不少。由于《超级忍》和《战斧》实在太吸引我了，为此我拟定了一个赚钱一年购买MD主机的计划。为此我尽量做到的省吃俭用，再加上年底的压岁钱，真的过了一年以后，我手头上有了一千多元。我为自己能够实现这个小目标而感到高兴。购买MD的那天正是放寒假的第一天，早上5点我就睡不着了，8点就敲开了一家游戏店的门，在经过一番讨价还价后我变卖了自己的FC主机，最终如愿以偿地购买了一套MD，还有我朝思暮想的《超级忍》。其实现在想想，当时我应该不仅仅靠攒钱，要是能想办法赚钱那就更有成就感了。

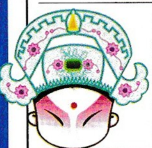
回首过去，这种“痴狂”的日子已经一去不复返，就像一首歌中唱的那样：枯黄的叶子听见季节的吩咐跳下了深爱的大树。留不住的痴就要变做不在乎，熟悉的影子渐渐模糊……



痛苦地捂住脸扭向一边

看完两位前辈的故事，接下来白夜请到的是生于80年代的目前国内电视游戏玩家的“主力军”——80后玩家，相对于70年代的玩家，80后的玩家处在“游戏的年纪”时正是电视游戏所迅速发展的阶段，电视游戏主机的更新换代为玩家带来了更精彩的游戏体验，而无数创意的崛起也带来了不计其数的经典作品。国内的玩家此时可以在很多地方轻松接触到家用电视游戏主机了，也正是这个“接触”，使他们接下来的很多年里将与游戏发生一个个难以忘怀的故事……

hopy
《游戏城寨》特约撰稿人



出生年代：1985年
游戏年龄：17年
居住城市：成都
最喜爱的游戏：《生化危机》系列

Scene.1 霸王

秋老虎，一年中最令人烦闷的季节。失去了灵魂的太阳懒洋洋地射到人脸上，一声不吭地把潮湿得腻成一坨的空气蒸成黏糊糊臭烘烘的过期棉花糖。已是临近傍晚，柏油路上漂浮了整个下午的似云非云似雾非雾的东西渐渐沉进了黑暗中，只有走在上面的几个路人还能感觉到脚下蒸上来的阵阵热气。路边的法国梧桐上连一只蝉的鸣叫都听不见，树叶无精打采地蜷缩成一团，朝着下方纳凉的野猫露出嘲讽的微笑。屋顶上的瓦片表面不知何时偷偷凝了一层细细的水膜，把整个房子都变得像天津狗不理包子铺的蒸笼一样热不可耐，左边是当夕晒的阳光正正堂堂把三面墙射了个通透，右边一幢刚建好不久的钢筋水泥小楼又用它白晃晃的身躯把偶尔的漏网之光反射回来，一时间屋里的人仿佛有突然有了一种唐僧只恨二师兄不争气的豪情。

屋里传来叮叮当当的声音，却绝对不是来自厨房，因为女人尖利的絮叨来自另外一个方向。叮当声的发源地是一个五六岁小男人手上的钉锤，小男人正坐在写字台前卖力地把一根钉子锤进桌面上那个木头拼成的红色玩意里，嘴里还咕哝着“叽叽咕咕卡卡”什么的声音。

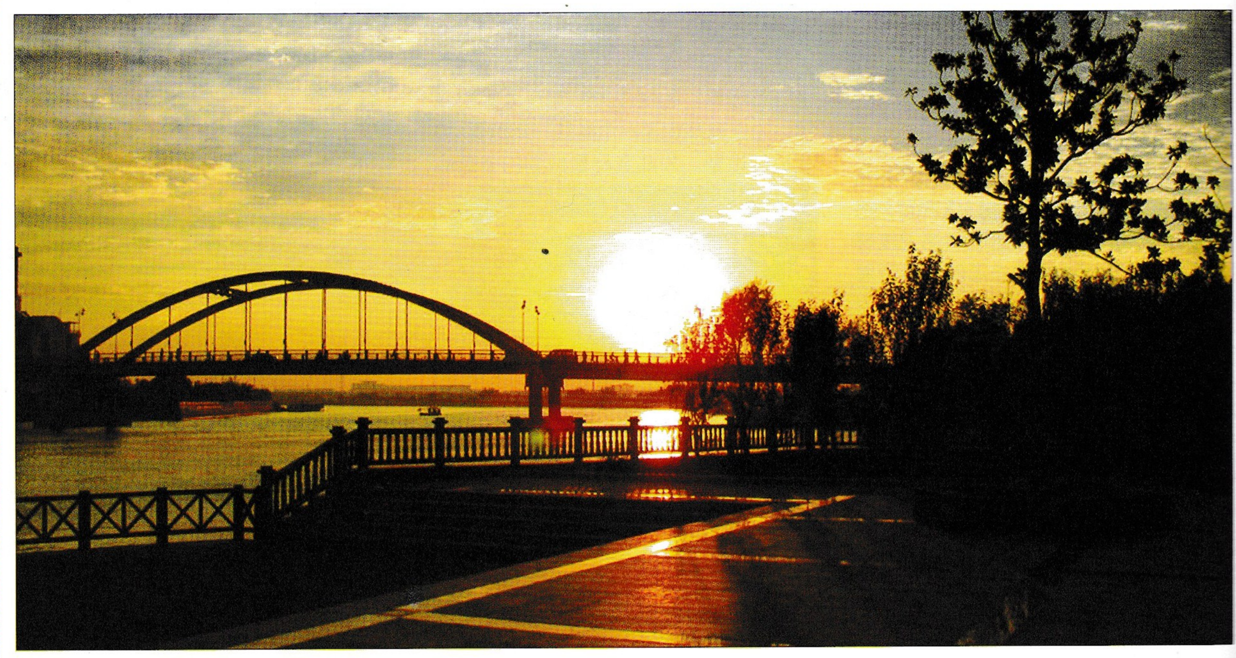
厨房里响起了女人的抱怨：“叮叮当当，叮叮当当，一天到夜伐晓得侬在做些啥！”客厅里老男人从报纸里抬起头来望了望四周笑笑又埋了回去。说话间女人纤细的腰已经摇到了方桌前，一阵热腾腾的蒸汽散去后只见几样精致的小菜码了上来：“切饭了啦，等西特等啊！”。小男人仿佛根本没有听见女人的说话，手上拿着那个红色的木头玩意一阵风似地跑出了门。“唉侬到哪里去啊？一天到夜伐晓得侬在做些啥！”

“小举头么，欢喜白相正常来西的。”老男人拾箸夹了一筷子小菜：“嗯，哈好切！”

小男人却没想到小女人已经穿着连衣裙在院子门口等他了。他努力地笑了笑，把红色的玩具在衣襟上蹭了蹭，递给小女人：“来，做好了，真正的擎天柱大哥！生日快乐！”小女人淡淡地微笑地看着小男人：“但是，我要的是红蜘蛛诶。”“红蜘蛛不厉害，擎天柱才厉害呢！”小男人抓着小女人的手给擎天柱摆了一个简陋的造型，“齐齐苦苦卡卡！看，还可以变形！”

“但，但是……”小女人有点着急，拂了一把额前的刘海，“红蜘蛛要好看……”声音突然停住了，因为她看见小男人手上的擎天柱一只手臂已经脱离了躯体。小男人眼睛一红，眼看就为自己一天的辛苦付诸东流而流下男人的眼泪，一只纤细的小手已经牵住了他的





手，“走，到我家去看爸爸给我买的礼物吧！”

“这个是什么啊？”小男人看着电视机上放着的那个红白相间的机器，好奇地把暗红色的长方形事物拿在手里。

“小霸王游戏机，爸爸出差给我带回来的，挺好玩哒。”说着，小女人打开机器，屏幕上出现一个小人儿蹦蹦跳跳地朝着右方前进。“看哦，我好厉害的呢！”小女人看着屏幕上绽放的六朵礼花笑盈盈地回头对小男人说道，“唉，你怎么了啊？”

小男人已痛苦地捂住脸扭向了一边。

Scene.2 红星

“Unit ready!”、“Unit lost!”、“Construction complete!”、“Battle Control Terminated!”

这是小巷中一处居民小区的单元房，从房屋布局和设施来看应该是九十年代中期城市推到重练大潮中新建的那批拆迁安置房，狭小的厕所和厨房无声地抗议着这区区80平米的所谓“三室一厅”抢走了本应属于他们的地盘。不过宽大的四间屋子却给居民的娱乐生活提供了不少方便。在底层临街一字排开的诸多麻将室、老年娱乐室中，一间拉着卷帘门只留小门供人进出的铺面并不能引起太多人的注意。屋里四间屋子满满当当摆着几十台半旧的台式电脑，平均一台机子前至少坐着两个中学生模样的小顾客，正贪婪地玩着色彩斑斓的电脑游戏。空气里混杂着茶水和烟草的味道，和夏日人体蒸发的体液融合在一起形成日后被称为“网吧味”的特殊嗅觉刺激。

其中一台电脑前围着一大圈人，大概有四五个，全是脸上穿环手上拈根：“红河”穿一身黑吊好几斤链子的半大小子，正聚精会神地看着座位上赤裸上身的光头男子玩《红警》。气氛有点紧张，光头男子的坦克大军被十来辆苏联老坦克堵在远离基地的荒岛上，防守空虚的家里却被对方的机枪兵闹腾得不亦乐乎。“妈的*，哪个*儿子那么贱，有屁儿给老子滚出来单挑！”光头男拼尽全力把堵路的障碍清除，回到家里却只看见“大漠孤烟直，长河落日圆”的寂寥景象。光头砰地一拍桌子跳起来朝着屋里众人吼道：“哪个龟儿子？给老子滚出来！妈的屁不是男人！”

沉默。

光头伸出左手。



旁边穿黑色吊链子马甲的小屁孩忙不迭地递上一把甩刀。

电脑房老板一看情势不对忙上前赔笑道：“山鸡哥，算了嘛，一场游戏一场梦，何必喃？浩南哥晓得了肯定要说你大人有大量的。算了算了”说着递上一支软“娇子”。

“浩南哥咋个说老子管你球事！”被称为山鸡的光头带领小弟们一起朝着老板瞪过去。

老板一时语塞。正陷入尴尬之时，坐在门边一个高一模样的男生突然夺门而出。“妈的批你还以为跑得脱嗦！”一拨人随即稀里哗啦地冲了出去。然则在一堆占道经营的小贩和麻将桌的掩护下，男生早就不见了踪影。

“叮咚！”门铃响了

女生有点惊讶地看着站在门口喘着粗气的男生。“诶？”

“嘿嘿，老子把山鸡打毛了，他正在带起小弟到处找我呢，你输了哈，陪我打一个星期《红警》哦。”

“嗯……但是我爸爸不准我再去电脑房玩了呢，他说那里有坏人……”

“嗯？莫得这个样子耍赖的哈！”男生走上台阶抓住女生。

“要不得啦，爸爸要骂我的”女生扭了几下挣开，眼珠溜溜转动几下，嫣然一笑又拉住男生的手：“不过爸爸给我买了台电脑放家里，我们可以一起玩嘛，来。”

“这个是啥子游戏哦？”

“好像叫《星际争霸》，来我打给你看嘛。”

……

“输了诶……”

“没关系，有秘籍，S……H……O……W……唉，你怎么了啊？”

男生已痛苦地捂住脸扭向了一边。

Scene.3 SPECIAL

“因为……，因为你一直陪在我的身边……一直以来，一直以来我都将你看作是青梅竹马……不！也许我的内心深处，根本就在害怕被你察觉到我的真正心意吧，所以才会如此自欺欺人……直到今天毕业了……一想到今后我们可能会分道扬镳。我才终于察觉到自己的这份心情……虽然觉得很不好意思，恨不得赶快逃避，但是，我不想和你只维持在青梅竹马的关系……我希望你的眼里只有我一个人，希望你能把我当成女人来看待，而不只是儿时的玩伴。所以我鼓起了勇气想对你说……我喜欢你。在这个世界上，我最喜欢的人，就是你……”

“其实……我对你也早就……”

“啊？什么……我应该觉得高兴的，没想到眼泪却不争气地掉下来了。我真的真的，可以相信你吗？”

“当然罗，我喜欢你。”

“好高兴哦……答应我，这一辈子不要离开我……”

男孩满足地从被窝里抬起头，望向窗外，夜空中漫天的星辰汇聚成银白色的长河，偶尔散落下几滴落在丝缎一样的黑色幕布上，宛如黑白点阵屏幕上藤崎诗织眼角晶莹的泪珠。这并不代表着悲伤，而是忐忑之下伴随着惊喜而来的破涕为笑，是对永恒纯洁的真爱无声的

祝福。

男孩关掉明黄色GAMEBOY，打开手机，一则未读短消息弹了出来："你能过来一下么，马上过来，快一点……有急事。"

发信时间是五分钟前。现在时间是十二点二十，男孩环顾了一下四周，宿舍里的人下副本还没有回来，这时间段看楼的老头差不多也睡着了。于是爬下床套好衣服，迈着猫步溜出了宿舍楼。

理工大学的布局很奇怪，不知道是学校领导有意为之还是机缘巧合，男生宿舍和女生宿舍正好被建在校园的两端遥相呼应，中间隔了N道铁门可谓层峦叠嶂X道难难于上青天。然而无尽的人民群众的智慧敏锐地发现从男生宿舍后方翻墙出去后可以沿着小河岸一溜烟儿就顺到女生楼下，一共只需翻两次墙，这对于经常在网吧开荒到深夜翻墙技能大师级的男同胞来说根本算不上什么难事。10分钟后，男孩来到了女孩楼下。

"喂，我到楼下了，把窗子打开。"

"好，你快上来。"女孩的声音仿佛带着哭腔。

还好三楼并不算什么太困难的高度。然则男孩跳进窗子的时候依然感觉有点上气不接下气。

女孩的肩膀在轻轻抽动。

"怎么了啊？出什么事情了？"男孩像往常一样扶住女孩的肩膀，递上"心相印"纸巾。他几乎确定女孩又一次失恋了，这场景过去发生过好几次。

女孩接过纸巾，"哧——"地擤了一把鼻涕，把手里的DualShock2手柄塞到男孩手里，起身打开显示器。

"按下Start键。"

"哦。"

五彩的灵魂飘荡在璀璨的星空下，伴随着异界送的舞蹈，伴随着"辛"的毁灭，一点一点化作星辰融入天际。

那些逝去的人们，那些曾经和我们一起战斗，一起牺牲的人们，也永远成为了历史。

连我也是。

就算曾经发誓保护她，照顾她，无论什么时候只要一声口哨就能来到她的身边，如今，我做不到了。

"对不起……不能带你去那里……再见了！"

只能狠心离去，因为我连最后的拥抱都已不能做到。

我知道，冰冷的坚硬已再也不能伤害你，当初的柔弱在我的陪伴下成长为坚强的芬芳。没有了我们，永远的那基节也会无比灿烂辉煌。

谢谢你。

哭吧，不要再怜惜你的眼泪，让他尽情地流淌，但是我相信，今后不会再有悲伤了。

我知道你在想什么？一定是在祝福我，不是吗？

再见了，我最最爱的朋友们，再见了，我最心爱的人儿。

"最后，我还有一个请求……"

"对于那些已经不在了的人们，就算是偶而也好……"

"请能够想起他们。"

悠扬婉转的旋律中，女孩已泣不成声。男孩一头雾水地看着屏幕上一行行Credits飘过，几缕斑斓的星光飘扬出来，蔚蓝色的大海中，男主角轻抬起头，带着一脸灿烂的微笑朝着镜头游过来……

"完了啊。"

"嗯，刚刚害怕看见泰达去死一看到结局动画下意识就按了暂停，然后一直不敢重新开始，只能叫你来帮我按一下了啦。"女孩擦拭掉泪水，又恢复了美丽动人的神态。

"那没事我回去了啊。"

"嗯。"

"哦。"

爬下楼，男孩痛苦地捂住脸扭向了一边。

白野威



出生年代：1987年
游戏年龄：13年
居住城市：成都
最喜爱的游戏：大神

曾几何时

他今天又被父亲从街机厅里揪出来了，拎着耳朵当街一脚，直接给踹翻在在地。他完全没有注意到什么时候父亲已站到他身后，而当他发现的时候已经听到了父亲的怒吼。

这是一家新开的游戏厅。原本他和同学们都以为这地方够隐秘，所以下课后揣着因为上次那家被班主任和家长联手值班的游戏厅无法去所存下来的两块零花钱，一放学就跑来换币打游戏。这里的游戏币五毛两个，他找机房老板换了币之后喜滋滋地揣着八个"中西"币，刚等到空机器玩了不到一局，就被逮了现行。

他愣愣地瘫坐在地上，口袋里剩下没投的几个币因为撞击滚了两三个出来，他下意识地想埋头去拣，父亲却把它们踢得很远。

"回家！"

他知道父亲生气不是没理由的，不管班主任也好，报纸电视也好，都说这是电子海洛因，对自己学习有百害而无一利，这些东西是老生常谈，不用任何人教，多听几遍自然明白。可是游戏厅里的游戏又实在太有意思，以至于自己不论醒着睡着走着坐着一个人还是一群人的时候都会惦记着这一关怎么打那一关怎么过……

其实父亲打他那几下并不算疼，他拍拍灰起身跟着父亲准备往家里走，抬



头看到机房老板那双含着复杂眼神的眼睛，是怜悯同情还是自责自省，其实这些都不重要：没有自己，他的机房照样有成群成队的客户光顾，开着门是要做生意的，不是搞德育的，作为一个机房老板，他没有这义务。

他跑了两步，追上父亲，对他说，“爸爸，我不去了，您别生气行么？”

期末考试终于结束了，成绩也领到手里。比起半期考试还算不错，名次好歹上升了点，因为自觉性高没有再去游戏厅，班主任还特别表扬了他这种悬崖勒马苦海回头的典范。他在老师发言的时候偷偷瞄了坐在旁边的双亲一眼，父母表情总算好看了一些，他也终于舒了一口气。

暑假某一天的晚饭之后，不知道怎么父亲特别高兴，他开了家里存的酒，喝了两三杯，满面红光，拉着儿子坐到自己身边，眉开眼笑：“儿子，这次家长会真给爸爸长脸，爸爸真高兴，真的。”他嘿嘿地陪着傻笑，“爸爸高兴，我也高兴。”“我知道你们这个岁数的男孩儿都喜欢玩，玩得要多疯有多疯，这是天性，我知道。我儿子还有点小男子汉的样子，言出必行。啊，我跟我车间里的同事说了，他们有小孩也跟以前你一样，结果没有哪个像我儿子这么懂事，都是屡教不改老去老去，还学会偷家里的钱了！”“是吗？”母亲在一边搭话。“是啊，看我儿子多懂事，现在不是放暑假么，来来来，爸爸这个月正好工作干得好，这个什么小霸王学习机你就拿去玩吧，作业做完了你怎么玩我都不管你。去吧去吧。”

他当时不知道小霸王学习机不过是任天堂红白机的山寨版本，他当时不知道他借的买的卡带会堆满整个大抽屉之后又会被自己送掉卖掉，当然更加不会知道最后这台已经被自己用得按键不灵的小霸王学习机会在角落里沉寂，让灰尘覆盖直到几乎所有人都忘记它的存在。

他只知道自己在母亲帮着拿出崭新的小霸王时自己很高兴，虽然他知道父亲会说你小孩子家懂个屁的爱，但他还是很想模仿小时候看的港台电影录像带扑到父亲身上大叫“爸爸我爱你”。

《冒险岛》、《超级马里奥》、《吃豆人》、《街霸》、《坦克大战》、《敲砖块》、《马戏团》……他最初的两张卡上，一张是《魂斗罗》，另外一张是前面这几个游戏。那个暑假他规规矩矩老老实实地做好每天该做的作业，然后玩上一个小时。有的时候出



去和同学踢球，和同样有小霸王同时玩同一个游戏的人眉飞色舞地谈论某某游戏，知道他家里有个游戏机的人多了起来，有的时候说得兴起，直接成群结队地趁家长不在往他家浩浩荡荡地杀过去打开电视接上游戏机开打。

后来几个游戏打腻味了，他和几个玩得熟的同学就四处找新的游戏卡，什么“一百合一”、“两百合一”之类的。有的时候没游戏机过来蹭玩的人就会自发地拿自己弄来的新卡，所谓没机出卡，渐渐地他用来放卡的空抽屉满了起来，有的时候又借一些出去，有的时候又拿一些回来。直到中学之后他去了离家比较远的地方住校才发现，现在的游戏厅有了新的机器，叫做PS，和小学时候一样，只是这些游戏厅的老板一般是按时计费，一小时两元，游戏选择比以前的游戏厅多了不少，而且就画面来看也好过自己家里的小霸王。再到后来又有了电脑游戏厅，又有了网游，接着出了PS2和随之而来更加铺天盖地的游戏。

这些东西他找游戏厅老板了解过价格，知道不可能出现小学时候那种好事。好在自己离家住得远，父母也没什么机会过来过问他的课外活动，他就省着自己的生活费去游戏厅里。后来逐渐和老板混熟了，自己攒了点过年长辈给的压岁钱偷偷买了个二手PS2回家，寒暑假趁着父母不在家接着电视开打，看到时间快到父母下班了又把PS2收起来。有的时候时间快到了还找不到存档点也只有咬咬牙关掉等下次重新再打……

十多年过去了，他自己也成了当父亲的人，有了一大堆主机之后都让它们在角落里吃灰。一是工作太忙回家就想一头栽倒睡觉，二是自己可以自由安排时间的时候反而没有当初那种打机的热情。

他苦笑着看看自己刚刚上小学的儿子突然对那堆主机有了浓厚的兴趣，开口正想说两句教育的话：“爸爸……觉得……”虎头虎脑的儿子抬起头望着他，他摇头突然不知道该说什么好。

琉库



出生年代：80后
游戏年龄：16年
居住城市：浙江
最喜爱的游戏：最终幻想IX

春天的故事

1992年，那是一个春天。改革开放啊，随之带来了“小霸王”。

那么，1992年的时候我在做些什么呢？那时5岁的我居然在家人的“带领”下频繁地出入游戏厅……只能说，对于同龄人的孩子来说这是很不可思议的吧。记得很清楚的一次就是和小姨一起玩一个赛马的游戏，然后中了一抽屉的游戏币。那么多年，可当时游戏币从机器里哗哗出来的画面依然记忆犹新！大概是因为从来没有赢过那么多。当然事后那些战利品的去向就不得而知了。好吧，事实上是我不记得了。不过很快由于家附近的游戏厅搬走了，我也就没机会再玩“老虎机”什么的了。上小学之后还去过另一家，但是因为“游戏是精神鸦片”的说法深入人心的关系，进去的后果就是被家里人强行带回，面壁思过……然则值得庆幸地是在我们家只是认为游戏厅的游戏是会带坏小孩子的，大概是因为那里风气一般都不是很好的关系。

再大点的时候家里有了真正属于我的“小霸王”，于是每每的周末绝对都是和弟弟玩着游戏度过的。（突然发现那个时候我已经就是个宅了）不过当时的游戏并不便宜，好玩点的、游戏新点的卡带都是40～50元的，也就那种1合200的游戏卡带最便宜了。当然过来人都知道，1合200的其实里面最多4、5个游戏，其他都是重复的。而游戏一般都是“踩蘑菇”、“小蜜蜂”之类的。不过对当时的7、8岁小学生来说，有得玩就已经很不错了。而且“踩蘑菇”也蛮好玩的……

然后，不知道什么时候起，奸商（JS）发明了一种名叫换卡的业务，5块钱一换。弟弟经常去换游戏。而我一直觉得5块钱送给他们很不值。原来我小学的时候就那么有商业头脑了，充分认识到换卡只是JS用来骗钱的手段罢了！不过也正是靠着JS，我玩到很多可以说是经典的游戏。

正在我们玩得欢的时候，“游戏是精神鸦片”一说又来袭了。当然“幕后黑手”就是学校老师，他们也就会说游戏的不是，完全不觉得是自己教育方式的问题。虽然我也很想做好孩子，很羡慕可以进出办公室，帮老师改作业的“好学生”。不过我和那些在老师面前装乖的孩子不同，就算再怎么喜欢受表扬，我也不愿意用自己的自由时间来交换这些。好像我退出合唱队就是因为这个，即使多年后这一举动让我后悔不已。总之，不管怎么说，游戏是暂时性的没得玩了。然后我和弟弟退居到掌机一族了。不过机器是他的，并且两次遭遇掌机被偷后，他的掌机也慢慢地由“砖头机”升级成了GBA，当然那是几年后的事了。（说实话，我一直蛮佩服他爸妈的，一直偷掉还帮他买……）

然而，当时正沉迷于“小霸王”或者“砖头机”的我们根本没想到1997年时的游戏界早已发展到第一个次世代了。

初中时代算是我游戏玩得比较多的时候，一来是初中不是很忙，二来是因为弟弟买了PS的关系，所以我借机玩到了很多PS上的经典游戏。像“《传说》系列”，《生化危机2&3》（1的画面我实在是有点接受不了），《最终幻想IX》（很神奇地没有玩《最终幻想VII》），《幻想水浒传II》等等。不管是玩《最终幻想IX》时，唱《Melodies of Life》唱到我全家都会哼；还是一群人看着我玩《生化危机2》，被突然打碎玻璃跳出来的舔食者吓得半死，同样吓得半死的我还很要面子的说哪里吓人了；或是玩《永恒传说》和弟弟抢着操作里德。这些大大小小的事，对我来说都是很珍贵的回忆。大概也是从那个时候起，我喜欢上了RPG和AVG（ACT我也很喜欢），讨厌起了《牧场物语》和桌面游戏！原因很简单，弟弟最喜欢玩的就是“种田”和TAB类的游戏，我能不讨厌吗？（好像我讨厌《勇者斗恶龙》也是因为这个。）

过完了轻松的初中生活，接下来就是需要忙里偷闲的高中了。不过就我自己来说，高中好像是我对游戏最沉迷的时候吧。高一时的GBA SP、高二时的PS2、高三时的PSP，然后放假的时候常常通宵玩游戏什么的（小声说：老妈，我错了！）。攻略出来前先通关游戏的成就感，又让我有了一种做游戏编辑的想法。不过现在是全然没有这种感觉，爱好变成事业对于人来说绝对是煎熬。想来这应该就是长大的证明吧。

不过说起来，我家的确还是比较开放的。虽然老师一直教导家里人，“游戏是鸦片啊！”“会教坏小孩子的！”但是我和弟弟玩游戏还是没有受到禁止的。因为家里人一直坚持一种，“适当玩玩也是正常的，哪里有小孩子不爱玩的”的理念。很多时候我为我生在这样的家庭而感到幸福。也因为这样，我根本就没有那种要欺骗爸妈藏好游戏机或游戏杂志的经历。反过来，我妈还老是帮我去书店买UCG或者去带我去游戏店买游戏。当然，买主机的银子都是我自己出的，因为从某种角度来说，我认为花爸妈的钱买游戏什么的是很愧疚的。虽然那些说是“自己的钱的钱”的确也是爸妈给的，不过和直接问他们要1000、2000比，我觉得自己分配他们给



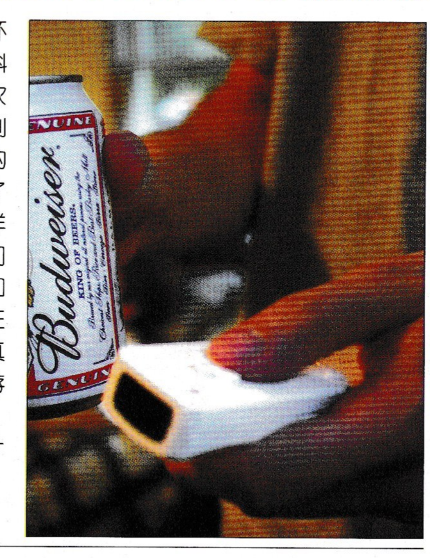
的钱要心安理得很多。即使现在，这种想法也没有变过。

2003年，在拿到GBA SP时，我终于有了一种追上时代的脚步了的感觉。但是2008的现在，已经与时代同行的我却并不快乐。

现在，我已经步入了次世代的大队伍了，但是对于游戏的热情却大不如前了。曾经我以为自己的游戏热情绝不会消退，最后却因为年龄的增长而慢慢不再那么热衷于游戏。这是如此的不可思议，却又是那么稀松平常。当然我绝对不是会放弃游戏的那种，只是现在再也没有那种玩心了。不是因为游戏的本身有什么改变了，而是仅仅是因为自己被宠坏了。

其实正是因为人是一种容易被宠坏的生物，会不断的想要更好的，所以科技才会一直发展，所以主机才会一次次地革新。但是，即使是在次世代都已到来的现在，玩着FC，并且乐此不疲的人依然比比皆是。是他们跟不上时代了吗？是他们老土吗？以前我的确是这样觉得的。但是现在，我认为他们比我们这些享受着次世代画面，争论着PS3和X360谁的画面才是最好的，自认是真正玩家的人要幸福得多。因为他们才是真正的在玩游戏，而我们，更像是在被游戏玩。

2XXX年，下一次变革的时候，我希望自己已经找回了“热情”。



写在最后

看完了几位活跃于不同年代的玩家的故事，不知道各位看官是否从中找到了自己的影子。

其实制作这篇特企的过程可谓充满艰辛。首先是约稿，以白夜的年纪和交际，本人认识的国内游戏玩家大多是生于1980年以后，并没有什么生于这个年代之前的朋友。于是只能拜托玛鲁斯帮忙联系一些年龄相对较大的玩家，可几日之后得到的反馈却是大部分不愿提及那个年代的事情，白夜本以为带着愉悦和感概的心情45度角仰望天空回忆小时候那段疯狂游戏的日子将是一件很美好的事情，但无奈不可强人所难，于是只有另寻他法，好在最后有兄弟媒体纱迦和ACE飞行员前辈的帮忙，才可以将国内电视游戏环境启蒙阶段的部分状况呈现给各位读者，笔者认为这段时期的经历是十分珍贵的，可以找到国内游戏圈的前辈们将它写出来实属不易。其次就是制作专题的过程中对内容的一些定位，这期间还有一段和玛鲁斯争论的花絮，小玛哥认为即使是生于不同年代的玩家，在“游戏的年纪”里也是生活大致相同的，没有什么太大的出入。而白夜也基本赞同这点，因为游戏在一定程度上是不分新旧的，作为一个玩家，那些过去的经典作品也很有必要尝试一下，但是白夜则坚持认为在大同的情况下则必定有一些小不同，俗话说“三年一代沟”嘛。而本篇特企则致力于通过几位有代表性的玩家的生活将各个时期国内游戏圈的状况以及一些流行现象展示出来，让“80后”了解一下“70后”接触游戏时的生活以及那时的国内游戏圈是个什么样子，也让“70后”看看“80后”是多么地疯狂。

而近日则很巧地在本篇专题的制作过程中在论坛上认识了几个岁数算作“70后”的玩家，他们仍然在坚持游戏，只不过每次游戏的时间越来越短，花费在游戏上的精力也越来越少了。白夜问他们觉得有没有“游戏的年纪”这回事，得到的答案则是“当你每天猜测着上司的意图，周旋于周围看似友好实际勾心斗角的同事之间，一个月到头来数着仅有的几张人民币时，我怎么能有心情去玩游戏？”“当每天回到家看着安慰自己不要和上司制气的老婆和嗷嗷待哺的孩子时，我怎么能有心情去玩游戏？”“当每月收到银行寄来的按月还房贷的账单时，我又怎么能有心情去玩游戏？”……

看到这些答复后，白夜则再次确信“游戏的年纪”是存在的，而当你过了这个年纪，周围的很多因素便会将你与游戏残酷地拉开，虽然你曾经在游戏中体验过成功的喜悦，亦或在游戏中塑造过完美的人生，但终究还得面对现实。

不过玩家们也不需伤感，白夜在写到这里的时候突然意识到，“游戏的年纪”并非只是存在于10几岁到20几岁之间，也许当我们历尽沧桑，从劳累了几十年的工作岗位上退下来时，我们将再度拥有一个“游戏的年纪”。虽然那时我们的头发可能已经花白，虽然那时我们可能已经无法追跑打闹，但那时我们即使不功成名就，也可以安贫乐道了。我们没有了当初来自各方面的压力，我们有足够的时间来游戏。那时，我们将与游戏再续前缘，继续在“游戏的年纪”里笑傲江湖。LU









傲视天下 ——坂垣伴信

说起近期在媒体上曝光率最高的游戏制作人，也许你要说是因《最终幻想XIII》而最近频频接受采访的野村哲也，又或者你会想起因《MGS4》还余温未退的小岛秀夫。其实都不然，据白夜统计，最近谋杀记者胶片最多的制作人并非以上两位，而是那位永远带着一副太阳镜，以桀骜不驯而闻名于游戏界的“《死或生》系列”制作人——坂垣伴信。原因当然是刚刚落下帷幕的那宗被媒体炒得沸沸扬扬的劳务纠纷案件。

如今，坂垣伴信可以说到了其游戏事业的一个转折点，接下来他会任职何处目前还不得而知。而我们则不如趁这个当口对坂垣伴信之前的游戏制作生涯做一个小小的总结。



坂垣伴信
Tomonobu Itagaki
1967年出生
早稻田大学法律系毕业
所属公司：Tecmo
代表作品：
《死或生》系列
《死或生 极限沙滩排球》系列
《忍者龙剑传》系列



解密坂垣

坂垣伴信于1967年出生，随后于1985年3月毕业于日本早稻田大学的法律系。1997年，坂垣伴信有了自己的女儿。他对他的女儿十分宠爱，坂垣曾经对媒体坦言，女儿对他的影响很大，这些影响中包括他的游戏开发项目，据坂垣说自己之所以开发了于今年3月发售的NDS平台的“《忍者龙剑传》系列”的新作《忍者龙剑传 龙剑》就是因为女儿想玩到NDS平台的《忍龙》新作，他称自己的女儿就像在游戏中自己的一个永恒的伙伴。

除了女儿以外，坂垣最珍贵的东西还有他摆在其办公室里的一把武士刀，那是他的父亲为他制作的，只要有人来到他的办公室参观，他就会将这把武士刀展示给参观者看，这也表现出了他对父亲的尊重。

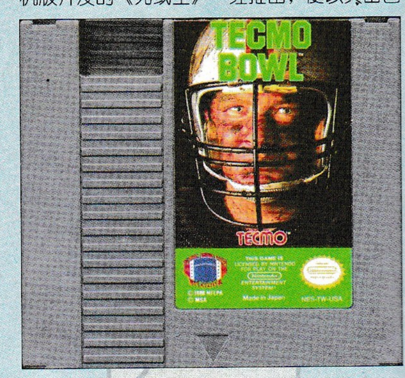
而提起坂垣伴信，除了《死或生》以及《忍者龙剑传》之外，恐怕人们对他印象最深的就是永远架在他鼻梁上的那副太阳眼镜了，笔者印象中他在媒体上露面时仿佛从来都没有摘下过他的太阳镜。据坂垣自己说，他总是带着太阳镜是为了在玩赌博类的游戏时防止人们从眼睛里看出他的意图，而渐渐地这也就成为了他的一个习惯，甚至发展成了他在电视游戏界的一个标志。

Tecmo生涯

坂垣伴信的游戏开发生涯开始于1992年，在那一年他以图形程序员的身分进入了Tecmo公司。最初他参与制作的游戏是一款SFC平台的橄榄球游戏——《Tecmo橄榄球大赛（Tecmo Bowl）》，之后的几年内坂垣伴信并没有什么太大的作为，直到1996年，他游戏开发生涯的第一个突破点的到来。

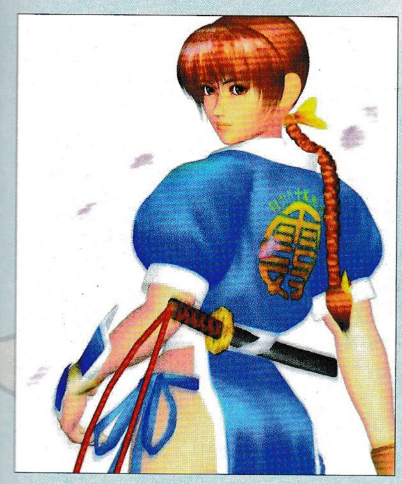
1996年，在Tecmo公司管理层的要求下，坂垣负责起了一款3D格斗游戏的开发，这款游戏便是日后帮助他名声大噪的《死或生》。实际上这款格斗游戏的灵感来源正是3D格斗游戏领域的鼻祖级游戏《VR战士》。在制作《死或生》期间，坂垣伴信接受了不少来自早年间公司内部他的两名前辈的帮助，一位是猪濑俊雄先生（代表作《所罗门之匙》），另一位则是下地先生（代表作《Tecmo橄榄球大赛》），这两个人可以算是坂垣的良师益友，在《死或生》这个项目上，这两位Tecmo的老牌制作人可以说起了不可或缺的作用。

1996年11月，运用SEGA的Model2业务机版开发的《死或生》一经推出，便以其出色



且非常有诱惑力的人物造型设定以及之前3D格斗游戏中所没有的一些诸如“擂台伤害”的系统吸引了大批玩家的注意，之后更是凭借上手容易且爽快感十足等优点在与《VR战士》以及《铁拳》等老牌劲作的竞争中占据了一席之地，与老前辈打了个旗鼓相当。之后Tecmo又趁热打铁将《死或生》移植到了家用机SS和PS上并不出所料地大卖。而这个结果让坂垣伴信得到成功的同时也一举了挽救了Tecmo公司的游戏事业，后来据坂垣自己说，当时他是以自己的前途为赌注来制作《死或生》这款游戏的，而之所以将游戏这样命名，是因为他当时的决心异常坚定，要通过这款游戏来决定自己游戏开发命运的生死，颇有些当初Square给《最终幻想》命名的意味，而坂垣则表现得更为直接一些。结果非常明显，他获得了成功。

初代作品的成功让Tecmo全社都对《死或生2》抱以厚望，坂垣伴信也成为了公司内的焦点人物。1999年，电视游戏的家用机平台进入了新老交替的时段，而《死或生2》也在此时与世人见面了，《死或生2》以及其加强版先后登陆了街机、DC、PS2三大平台。由于主机性能的提升，《死或生2》也获得了更大的表现空间，无论是画面还是可玩性都相对前作有了很大程度的提升，从此该系列逐步迈进了3D格斗游戏领域顶层的行列。



在那之后，坂垣伴信在公司内的地位稳步上升。2001年4月他被任命为了Tecmo第三开发部的部长，随后在同年7月他又被提升为了公司主力开发小组“Team Ninja”的主管。2004年6月，Tecmo将坂垣伴信任命为公司的高级行政主管。随后在2006年2月，坂垣伴信再度升职成为公司内部尖端生产部门的总经理。此时的坂垣伴信已经成为了Tecmo的代名词，地位如日中天。可惜好景不长，在2006年的8月，坂垣伴信被撤除了公司高级行政主管的职位，原因则是那一年闹得沸沸扬扬的“性骚扰事件”。

2008年6月2日，就在全世界玩家都十分期待的坂垣伴信的代表作《忍者龙剑传II》发售时，坂垣伴信发表了自己已经从Temco辞职的声明，原因则是公司拒付之前在制作X360版的《死或生4》时曾经答应支付给坂垣的一笔奖金。

至此，坂垣伴信在Tecmo任职了16年的游戏开发生涯带着些许无奈和讽刺意味宣告结束。

忍者龙剑传

除了“《死或生》系列”外，提起坂垣伴信还有另一个可以立刻让人想到的游戏便是“《忍者龙剑传》系列”。对于国内的从FC时代一路走到今天的玩家来说，《忍者龙剑传》这个名字应该并不陌生。Tecmo曾经在FC平台上发售过“《忍者龙剑传》系列”的三款作品，当时负责这个系列游戏制作的是Tecmo的樱咲修一，而在FC时代这个系列的游戏也深受玩家的喜爱，为Tecmo带来了不少利润。

之后到了游戏业的第一次次世代，许久没有大作的Tecmo竟然一度面临着倒闭的危机，此时公司希望可以借助老牌劲作“《忍者龙剑传》系列”重振雄风。但寄予厚望的GB平台的《忍者龙剑传GB 摩天楼决战》以及将FC平台的三部作品全部移植至SFC平台的《忍者龙剑传 巴》均以市场惨淡告终，虽然后来坂垣伴信凭借《死或生》让公司从困境中走了出来，但让“《忍者龙剑传》系列”再兴的计划却并没有因此而搁置。

1999年，《忍者龙剑传》的续作计划正式启动，而这个重任则很自然地落在了当时已经成为社内当红制作人的坂垣伴信身上。相对于“《死或生》系列”来说，坂垣似乎更喜欢制作《忍者龙剑传》，坂垣自己也曾经说过，既然叫做忍者（指Team Ninja）就应该制作忍者的游戏。

许多“《忍者龙剑传》系列”的玩家可能还不知道其实Xbox上的初代作品背后还有着相当曲折的制作过程。最早这部作品是由街机平台转向DC平台的，但是之后PS2的横空出世致使DC迅速衰落，所以坂垣又决定将本作的平台定在市场普及率最高的PS2平台上。可偏偏这时微软进军电视游戏业，他们将Xbox带入了日本，并为Tecmo以及Team Ninja带来了开发套件。于是坂垣在1999年就在各种平台针对《忍者龙剑传》开始进行数据处理试验，之后Xbox凭借强大的硬件性能赢得了坂垣心中最高的分数，而Tecmo也成为了第一批拥护Xbox的日本厂商。之后由于《死或生3》和《死或生 极限沙滩排球》的同时开发，《忍者龙剑传》的开发进度很缓慢，直到2003年Team Ninja才终于全身心投入本作的开发工作中。2004年3月，与FC前作相隔13年之久的《忍龙》最新作终于在Xbox上登场。

《忍者龙剑传》发售后，凭借优秀的动作设定以及非常具有挑战性的高难度迅速走红，虽然销量并没有“《死或生》系列”那样的高度，但《忍者龙剑传》在玩家中的口碑却成为了坂垣伴信至今游戏开发生涯中的最高峰。而之后坂垣还再度将本作在原有的基础上追加新武器及新任务，继续进行完善。相继于2005年9月以及2007年6月推出了《忍者龙剑传 黑之章》以及《忍者龙剑传Σ》，同样广受好评。并且从此以后，坂垣伴信监督的“《忍者龙剑传》系列”可以说到达了与“《死或生》系列”同样的地位，成为了Tecmo社内的看家作品之一。

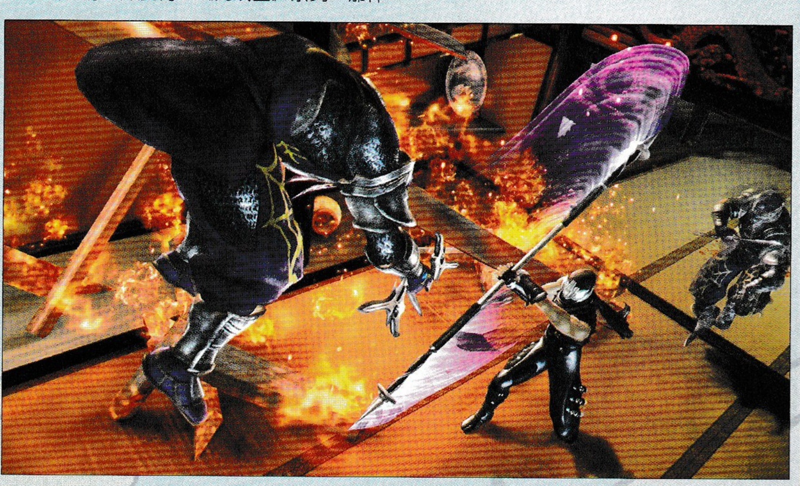
其后2008年6月，《忍者龙剑传II》在万众期待下降临，更血腥、更暴力、难度更高……在这款游戏里，我们看到了坂垣对自己信念的坚持，同时也再度感受到了坂垣的张扬个性。截止至发稿前，本作的全球销量已经突破了百万。

何去何从

其实笔者认为坂垣伴信是一个非常有意思的制作人，他经常说出一些非常有个性的话来吸引玩家的注意，所以收集坂垣的语录也是很多玩家的癖好之一。比如“我最讨厌的5个游戏是《铁拳》、《铁拳2》、《铁拳3》、《铁拳4》、《铁拳5》”以及“PS3游戏并不难开发，甚至比FC还容易”等等。虽然得罪了不少人（笑），不过他这个张扬并不把一切放在眼里的个性也许才是他最有魅力的地方。

其实坂垣伴信在个性十足的同时他的思想也非常开放，他被认为是日本电视游戏业中极少数非常愿意与西方游戏界建立起联系的制作人。他曾经建议日本的游戏制作人应该把眼光放开一些，认识到自己的不足并多去了解西方的游戏圈内玩家的喜好以及口味，这样才可以让从2005年开始便一直大幅度走下坡路的日本游戏产业再度复兴。这一点在次世代发展到今天才被很多日本的制作人所认知。

此次从Tecmo的离开对于坂垣伴信来说不知是福是祸，不过从之前松野泰己以及坂口博信等人的例子来看，离开成就自己的公司后往往就没有什么太大的作为了。如今我们只希望坂垣伴信不要从此一蹶不振，虽然失去了一手打造的《忍龙》和《死或生》的品牌，但我们依旧相信坂垣可以为全世界的玩家带来更加优秀的原创作品。凭借他傲视天下的个性，我们有理由抱有期待。



感谢游戏城寨网友“水晶心”提供部分资料



10月游戏推荐

GAMERS FRONT LINE

文编 风间仁
美编 chisun

MUL 寂静岭 归乡 | 动作角色扮演

Silent Hill: Homecoming | 美版

Konami | 发售日期：2008年9月30日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★★

发售日 2008年9月 30

Konami的“《寂静岭》系列”最新作将带领玩家追寻着退役老兵亚历克斯的视角，揭开前所未有的全新恐怖世界。从海外服役归来的亚历克斯，在调查弟弟约书亚神秘失踪案件的过程中，不知不觉之间踏入了寂静岭的噩梦领域，并由此展开了一系列惊心动魄的冒险。本作加入了大量新动作以帮助玩家对抗噩梦中的各种恐怖怪物，主角的移动速度比以往更快，而敌人的行动也变得更加敏捷，游戏的整体战斗节奏变得更加激烈。游戏在承袭系列以往艺术风格的基础上，还加入了大量令人惊异的滤镜手法及光影效果，大量电影式的特效和镜头运用使得恐怖的气氛渗入全身的每一个毛孔而令人无法自拔。如果你是这个系列的FANS，那么这将是2008年你不容错过的一款绝对大作。



X360 雷电IV | 射击

雷电IV | 日版

MOSS | 发售日期：2008年10月2日 | 售价：7140日元 | 游戏人数：1-2人

推荐度 ★★★☆☆

发售日 2008年10月 02

射击游戏名作“《雷电》系列”的最新作品，X360版以街机版为基础进行移植，利用X360主机的强大机能提高游戏画面和游戏效果的表现。

作为X360版原创要素，本作将追加2个全新关卡，并收录重新调整游戏难度和敌人配置的“X360模式”以及选择特定关卡挑战高得分数的“得分挑战模式”，当然游戏中还将收录忠实再现街机原作的“街机模式”，还支持通过Xbox LIVE的排名比较。

另外，游戏发售后玩家还可以通过Xbox LIVE下载购买“《雷电》系列”经典机体“雷电Mk-II”和“妖精（FAERY）”。“雷电Mk-II”是《雷电》中登场的主要机体，虽速度迟缓但是攻击力比其他机体高；“妖精”则搭载乳线激光、泡泡火箭等新武器。





PS2 真 三国无双5 Special | 动作

真 三国无双5 Special | 日版

Koei | 发售日期：2008年10月2日 | 售价：7140日元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆





光荣公司人气动作游戏“《真·三国无双》系列”的最新作《真·三国无双5》的PS2版，PS2版移植于去年11月发售的PS3/X360版，没有次世代主机玩家也可以借此机会体验《真·三国无双5》的游戏乐趣。

作为系列最新作，《真·三国无双5》中武将的动作和使用武器较系列前作焕然一新，并将采用可以无限连贯动作的新系统“连舞系统”。游戏收录体验武将传记的“无双模式”、自由选择武将挑战关卡的“自由模式”、挑战各种不同玩法的“挑战模式”、确认武将成长与获得武器的“幕舍”等六大模式。

虽然本作画面不及次世代版，但游戏将在次世代版的基础上追加大量新要素，除了追加新场景、新CG动画之外，还将在无双模式中增加6位武将的故事剧情。这六位武将分别是曹丕、凌统、马超、月英、太史慈以及张郃，这几位武将在PS3/X360版《真·三国无双5》中只能在自由模式中使用。



PS3 机车风暴：寂静峡谷 | 竞速

MotorStorm: Pacific Rift | 美版

SCEA | 发售日期：2008年10月7日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1-多人

推荐度 ★★★★☆



跨越了北美寸草不生的荒野和险峻的重山峻岭，《机车风暴》的最新续作这一次将把玩家们带到太平洋的热带岛屿上去体验一番与之前截然不同的狂野旅程。所有前作中登场过的车辆都将在《机车风暴：寂静峡谷》中亮相，而且开发商Evolution Studios还将在本作中加入庞大的怪物卡车。新的海岛赛道将为游戏带来拥有全新互动效果和地形特点的关卡，密布着藤蔓和树木的丛林将成为赛手的最大威胁，而溪流及池塘也将对赛车造成不同程度的影响。此外，各种赛车都新增了撞击的动作，你可以利用车身的优势将对手挤出赛道（但当心不要搬起石头砸自己的脚），也可以使用技巧将对手玩弄于股掌之间。



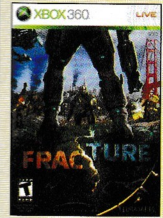
MUL 裂痕 主视角射击

Fracture 美版

LucasArts 发售日期：2008年10月7日 售价：59.99美元 游戏人数：多人

推荐度 ★★★★☆☆

发售日 2008年10月 07



《裂痕》由曾为初代Xbox制作过《机甲先锋 孤狼》的芝加哥游戏工作室Day 1开发。游戏的年代背景将被设定为2161年的近未来，由于大规模地震的影响，北美大陆被一分为二，密西西比河也塞满了流动的冰盖。在经历了这场大灾难后，美国分裂为两个国家：东部各州组成大西洋联盟与欧洲关系密切；西部各州组成的太平洋共和国与亚洲结有联盟。本作的武器系统别具一格，对地形的强调使得战略性变得格外重要。游戏包含5个模式，除了传统的单机战役和多人混战以外，还设计了诸如"版图争夺"和"团队之王"等许多新颖的多人联机游戏模式供玩家选择。



PSP 超时空要塞 王牌边境 动作

MACROSS ACE FRONTIER 日版

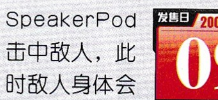
NBGI 发售日期：2008年10月9日 售价：5040日元 游戏人数：1-4人

推荐度

发售日 2008年10月 09







《超时空要塞 王牌边境》将有包括《超时空要塞MACROSS》、《MACROSS PLUS》、《MACROSS7》、《MACROSS 边境》四款作品中的总计40余种机体登场，登场角色也将超过30人，各作品中的著名场景将通过80余种任务的形式在游戏中登场，《超时空要塞》系列中具有代表性的机体三形态变化也将在游戏中完全再现。

根据原作故事的设定，游戏将搭载独特的"歌唱系统"，拥有SpeakerPod装备的机体可以使用该系统进行战斗。战斗中首先使用SpeakerPod击中敌人，此时敌人身体会出现"?"标记。该状态下特殊武装所播放的歌曲敌人也能够听到，听到歌曲的敌人"HP槽"变化为"战意槽"，并随着歌曲的播放而不断下降，如果"战意槽"降为0则敌人完全失去战斗意志而撤退。



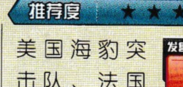


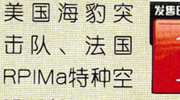
PS3 海豹突击队 对峙 主视角射击

SOCOM Confrontation 美版

SCEA 发售日期：2008年10月14日 售价：59.99美元 游戏人数：多人

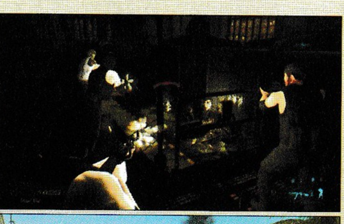
推荐度 ★★★★☆





发售日 2008年10月 14

《海豹突击队 对峙》由SCEA久负盛名的圣莫妮卡工作室负责开发，是一款只支持在线联机模式的多人游戏，将允许12名玩家在7张地图上作战。游戏中的场景将会有昼夜的变化，不同的地图还设置有16到32人的不同限制。与系列前作不同的是，本作的战斗不再是特种部队与恐怖分子之间的争夺，而将在雇佣军和敢死队之间爆发。玩家可以挑选世界著名的特种部队队伍，其中包括英国特种空勤团、美国海豹突击队、法国RPIMa特种空降兵部队、西班牙的UOE以及德国KSK特种部队。每一支部队都会有不同的特种武器，游戏将不会设置职业系统，玩家可以自由选配所需的装备进行战斗。





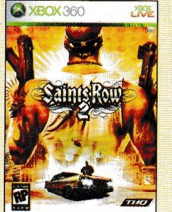
MUL 黑道圣徒2 动作

Saints Row 2 美版

THQ 发售日期：2008年10月14日 售价：59.99美元 游戏人数：1-多人

推荐度 ★★★★☆☆

发售日 2008年10月 14





本作是2006年推出的初代《黑道圣徒》的次世代续作，将运用更加成熟的电影化手法来描绘更加深刻的剧情，世界观也比系列初代也更加黑暗和险恶。在继承系列初代作品开放、自由和爽快等特色的基础上，本作还将增加一系列全新要素以丰富游戏性，这其中包括多人联机协作以及大规模混战等在线游戏模式。本作的自定义系统应用范围更加广泛，除了主人公以外，玩家还可以自行设计帮派的所有成员甚至他们的个性动作和使用的车辆，而且可供选择的元素极为丰富。新的支线任务系统将提供主线剧情之外的不同游戏体验，其中不乏大规模的帮派火拼或是抢夺地盘等充满挑战的内容。

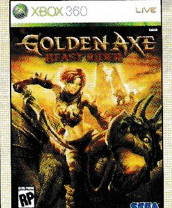


MUL 战斧：兽骑士 | 动作角色扮演

Golden Axe: Beast Rider 美版

SEGA | 发售日期：2008年10月14日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1人

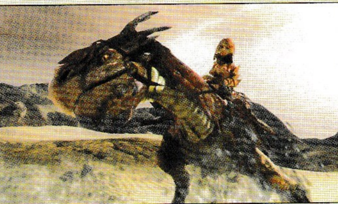
推荐度 ★★★★☆





本作是世嘉公司经典的街机风格动作游戏《战斧》系列的最新作，将同时登陆PS3和X360两大主机。游戏完整继承了系列原作的世界观和整体风格，借助机能的全面提升使画面效果和动作性进一步升级。本作的基本玩法与原作街机版相同，玩家可以使用两种普通攻击和一种魔法攻击，但招式中加入了组合技的概念，此外角色也增加了防御和回避的新动作。游戏的可操作角色只有一个——初代《战斧》中使用火焰魔法的泰里斯·弗莱尔。虽然不支持在线联机，但玩家可以开启不同的武器和装备并在新的"斗技场"模式中使用，在与无数狂暴怪物的混战中挑战自己的极限。





MUL 死亡空间 | 射击

Dead Space 美版

EA | 发售日期：2008年10月14日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆



《死亡空间》是一款第三人称视角生存恐怖游戏，以完全虚拟的未来科幻世界为故事背景。玩家扮演穿着酷似电焊工的主角艾萨克·克拉克，奉命前往太空站执行一次例行公事的空间采矿船定期检修。然而就是这次无论怎么看都波澜不惊的普通作业，却逐渐演变为一场杀机四伏的地狱之旅。克拉克在飞船航行过程中发现，倒霉的船员们开始陆续死于非命，而真正的罪魁祸首是一种潜藏于作业船内部的致命外星生物（无责任地联想到《异形》）。随着船上的工作人员相继死去，克拉克也面临着前所未有的生存危机。在巨大的太空船内，玩家要与克拉克一起对付隐藏在黑暗和死寂之中的外星生物，挑战无尽的死亡空间。



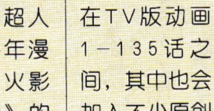
PS3 火影忍者：终极忍者风暴 | 动作

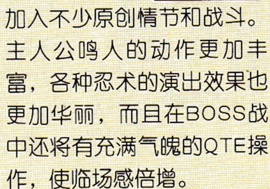
NARUTO: Ultimate Ninja Storm 美版

NBGI | 发售日期：2008年10月15日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1~2人

推荐度 ★★★★☆







本作是超人气少年漫画《火影忍者》的又一款改编游戏。在近年来层出不穷的同类作品中，本作除了出类拔萃的画面表现效果以外，还巧妙结合了3D格斗与动作冒险两大元素。双人格斗模式收录了25名最受玩家欢迎的登场角色，将满足所有FANS的需求。配合以灵活多变的视角及特写镜头，使游戏的可玩性和观赏性比以往更强。单机冒险模式依然以原作剧情为线索，范围大致在TV版动画1－135话之间，其中也会加入不少原创情节和战斗。主人公鸣人的动作更加丰富，各种忍术的演出效果也更加华丽，而且在BOSS战中还将有充满气魄的QTE操作，使临场感倍增。





PS2 机动战士高达OO GUNDAM MEISTERS | 动作

机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ 日版

NBGI | 发售日期：2008年10月16日 | 售价：6800日元 | 游戏人数：1~2人

推荐度 ★★★★☆

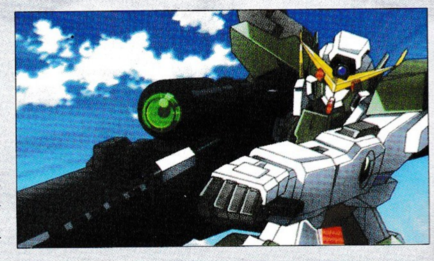




《机动战士高达OO GUNDAM MEISTERS》是以人气动画《机动战士高达OO》为题材改编的3D动作游戏，并采用与动画相同的声优阵容为游戏配音。游戏除了完全收录TV动画版第一季的剧情外，还将增加大量的原创故事。游戏中与动画一样，玩家需要扮演高达的驾驶员，驾驶机动战士高达去完成根绝世界各地纷争以及恐怖主义事件的任务。

游戏重视机体的完美表现，再现MS的浮游感和驾驶的爽快感。战斗方面本作采用新颖的连锁战斗系统，首先通过击倒敌机而积蓄"攻击槽"，蓄满后可发动"OO模式"，此模式中按照指示方向正确操作方向键就可以连续击倒敌机，随杀敌数增加方向输入的速度和时机也将逐渐增加难度。在"OO模式"中击倒一定数量的敌人后模式结束时将进入"无限连锁"状态，该状态下会随机出现"一击必杀"、"时机"、"连打"和"组合按键"4种迷你游戏中的一种，成功完成迷你游戏操作更可以以华丽的动作连续消灭更多的敌机。

喜欢《机动战士高达OO》的玩家可以在10月动画第二季放映开始的同时在游戏中体验《机动战士高达OO》的魅力。



Wii 空中杀手 无罪王牌 射击

The Sky Crawlers Innocent Aces 日版

NBGI 发售日期：2008年10月16日 售价：7140日元 游戏人数：1~2人

推荐度 ★★★☆☆

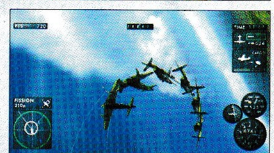


发售日 2008年10月 16

《空中杀手 无罪王牌》是改编自日本导演押井守的最新动画电影《空中杀手》的游戏作品，由NBGI公司著名的飞行射击游戏“《皇牌空战》系列”开发小组制作。《空中杀手》以一个和日本非常相似的世界为舞台，讲述了一群保持着青春模样而背负着永生宿命的孩子们乘坐战斗机参加战争的故事。原作小说总计4部，是日本市场销量超过50多万部的人气作品。

《空中杀手 无罪王牌》的最大特点是，玩家双手竖握Wii遥控器手柄和双节棍手柄，像真正驾驶飞机那样通过倾斜两手柄来操作战斗机的飞行和战斗。战斗中双节棍手柄的倾斜控制机体的移动，遥控器手柄相当于油门控制飞机的加速和减速，Z键控制机炮开火射击。





NDS 消失 随机迷宫 动作角色扮演

AWAY シャッフルダンジョン 日版

AQ Interactive 发售日期：2008年10月16日 售价：5229日元 游戏人数：1~2人

推荐度 ★★★★★





发售日 2008年10月 16

坂口博信（编剧）+大岛直人（人设）+植松伸夫（音乐），看到如此的强大开发阵容想必大多数玩家都会将《消失 随机迷宫》列入10月必玩游戏名单。《消失 随机迷宫》讲述主人公为了救助接连消失的村民、揭开村庄的诅咒挑战危机重重的“随机迷宫”。

游戏中随机迷宫是玩家的最大敌人，这里不仅有各种陷阱、机关和挡路的怪物，当迷宫的倒计时结束后迷宫上下（屏幕）两部分迷宫中的一个将进行强制随机生成新地图，如果主人公正好所处于变化的迷宫中则会遭到排斥，因此玩家需要在紧迫的时限内集中注意力解决谜题、消灭怪物向更深程的迷宫前进。

在迷宫的最深处将会有巨大的BOSS等待在那里，只有消灭它们才能成功解救村民们。BOSS战并非是在迷宫中那样的2D战斗，而是在全3D场景中、注重操作的动作战斗形式。另外，通过NDS无线联机，两位玩家可以联手对抗强大的BOSS，所获得的战利品也会比单人挑战时丰富。



PSP 勇者别嚣张or2 实用软件

勇者のくせになまいきだor2 日版

SCEJ 发售日期：2008年10月16日 售价：3980日元 游戏人数：1人

推荐度



发售日 2008年10月 16

本作是玩法另类的创意游戏《勇者别嚣张》的续作，游戏继承了前作的基本游戏方式，玩家依旧将扮演破坏神，通过经营地下迷宫、养育恶魔打败入侵的勇者守护魔王。《勇者别嚣张or2》将导入世界地图概念，关卡数增加至前作的4倍，勇者的数量将是前作的2.5倍，其中还将有新职业勇者出现，而魔王军的恶魔种类也将达到前作的3.3倍。

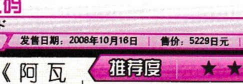
本作中恶魔的培养基本会遵循前作相同的生态进化系统进行，但在进化的过程中根据迷宫中生态环境的变化恶魔会发生“突变”。例如某种恶魔赖以生存的食物不足时，该恶魔将会陷入饥饿状态从而发生变异，变异后恶魔的外貌和能力都将改变。

本作除了故事和练习两个模式外还将追加新模式“魔王的房间”，在这个模式中只要不主动召唤则不会有勇者前来进攻，玩家可以在没有勇者妨碍的环境中轻松体验魔物培养的乐趣。

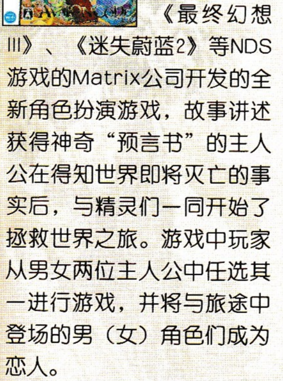
NDS 阿瓦隆代码 角色扮演

アヴァロンコード 日版

MMV 发售日期：2008年10月16日 售价：5229日元 游戏人数：1人



推荐度 ★★★★☆





发售日 2008年10月 16

《阿瓦隆代码》是由开发过《最终幻想III》、《迷失蔚蓝2》等NDS游戏的Matrix公司开发的全新角色扮演游戏，故事讲述获得神奇“预言书”的主人公在得知世界即将灭亡的事实后，与精灵们一同开始了拯救世界之旅。游戏中玩家从男女两位主人公中任选其一进行游戏，并将与旅途中登场的男（女）角色们成为恋人。

游戏中上屏幕显示动作画面，下屏幕显示预言书画面，该“预言书”是本作所特有的游戏系统。游戏的战斗采用即时战斗的形式进行，玩家需要通过预言书写入敌人情报并找到敌人的弱点，将其“无敌”情报解除才能够顺利将其击败。不仅如此，“预言书”还拥有显示“未来幻象”的神奇力量，能够显示不久的未来即将发生的事情，玩家需要根据分析“未来幻象”决定下一步的行动，从而改变世界规则创造新世界。



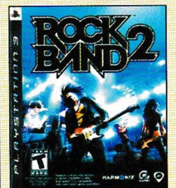


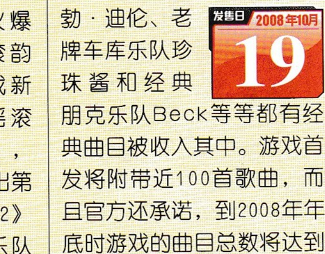
PS3 摇滚乐队2 | 音乐

Rock Band 2 | 美版

MTV Games | 发售日期：2008年10月19日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1~4人

推荐度 ★★★★☆





发售日 2008年10月 19

2007年最火爆的摇滚韵律游戏新星《摇滚乐队》，2008年再接再厉即将推出第二款续作。《摇滚乐队2》依然将允许玩家扮演乐队中包括吉他手、贝斯手、鼓手和主唱在内的所有乐队成员。为了在与Activision的“《吉他英雄》系列”和Konami的“《摇滚革命》系列”的竞争中占得先机，本作将力争收录更多人气歌手和更多好听的新歌。除了枪花乐队的全新专辑外，传奇摇滚乐人鲍勃·迪伦、老牌车库乐队珍珠酱和经典朋克乐队Beck等等都有经典曲目被收入其中。游戏首发将附带近100首歌曲，而且官方还承诺，到2008年年底时游戏的曲目总数将达到500首以上。





NDS 恶魔城：圣教密令 | 动作

Castlevania: Order of Ecclesia | 美版

Konami | 发售日期：2008年10月21日 | 售价：29.99美元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★★



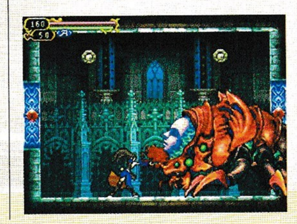


发售日 2008年10月 21

本作是人气动作游戏“《恶魔城》系列”登陆NDS平台的第三款新作，也是该系列历史上第一款采用独立女主人公描写主线剧情的游戏。本作的女主角莎诺娅隶属于一个名为圣教密令的神秘组织，与吸血鬼猎人贝尔蒙特一族一样致力于对抗德拉古拉伯爵。

与NDS版前作《苍月的十字架》中苍真所使用的“战魂”系统相似，《圣教密令》中的女主角莎诺娅运用的是一种名为“刻印”的系统进行战斗。简单来说，莎诺娅一次可以在两支手臂和背部各装备一枚刻印，每一枚刻印分别对应一种技能或招数，并可以通过X、Y和R键发动，而2枚刻印的技能同时发动时，能够衍生出新的技能或招数。游戏中敌人也能使用刻印技能，但莎诺娅可以通过打败这些敌人吸收它们身上的刻印并转化为自己的力量。

另外，前作中受到好评的“任务模式”依旧将在本作中得以保留，游戏中通过救助村民使荒废的山村逐渐复兴，随着村庄的复兴将会有新任务追加、商店开张、道具增加等变化，给玩家提供多方支援。

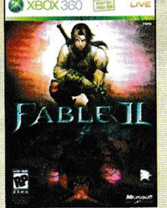


X360 神鬼寓言2 | 动作角色扮演

Fable 2 | 美版

Microsoft | 发售日期：2008年10月21日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1人

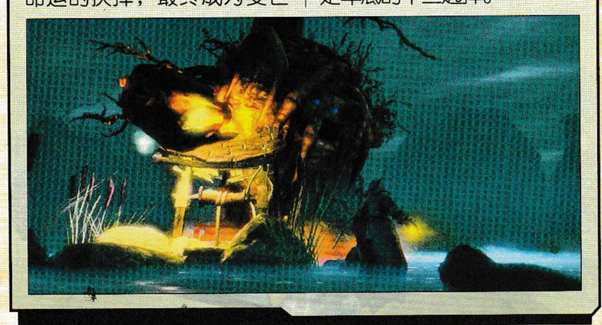
推荐度 ★★★★☆





发售日 2008年10月 21

尽管在风格上与日本的RPG游戏差距较大，但《神鬼寓言》绝对可以算是同类作品中的佼佼者。在续作《神鬼寓言2》中，游戏将把玩家带到前作的500年后，你可以创建一个独一无二的角色和一个独一无二的世界，但依然要从无名流浪者做起，经历重重险阻和命运的抉择，最终成为受世人景仰的英雄或十恶不赦的坏蛋（也可能介于二者之间）。除了系列以往的一些经典要素以外，《神鬼寓言2》还在许多方面进行了大幅度的调整，这其中既包括新的宠物系统和任务系统，也有许多类似于结婚、生子、财产积累等跟剑与魔法都不挨边的社区要素。对于喜欢美式魔幻风格RPG的你来说，这款游戏将是年底的不二选择。

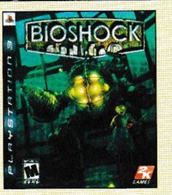


PS3 生化奇兵 | 主视角射击

Bioshock | 美版

2K Games | 发售日期：2008年10月21日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆



发售日 2008年10月 21

PS3版《生化奇兵》是去年8月发售的X360版原作的移植作品。故事讲述了发生在曾经的深海极乐世界“消魂城（Rapture）”中惊心动魄的冒险故事。玩家扮演由于空难而意外发现已经沦为人间地狱的消魂城废墟的主人公杰克，为了生存而不得不拿起武器对抗由于“亚当”力量失控而变异的恐怖生物，并在此过程中逐步揭开繁盛一时的消魂城最终走向毁灭的真相。《生化奇兵》结合了第一人称射击游戏特有的紧张刺激以及角色扮演游戏丰富的成长要素，是近年来不可多得的一款优秀作品。作为晚发售一年的补偿，PS3版玩家可以直接玩到之前的在线下载内容以及与主线剧情独立的全新“挑战房间”模式。



PS3 小小大星球 动作

LittleBigPlanet 美版

SCEA 发售日期：2008年10月21日 售价：59.99美元 游戏人数：1~4人

推荐度 ★★★★★





《小小大星球》是PS3上最具标志性的多人休闲游戏，也是目前为数不多的几款始终备受好评的PS3第一方作品之一。游戏支持单机或多人联机，前者会有一个类似于主线的剧情，而后者则以大家齐心协力完成一个目标或由玩家挑战玩家的对战为主。游戏的最大魅力在于丰富多彩的自定义要素，运用各种道具和饰品，你可以随心所欲地打造出自己喜欢的布袋娃娃，而自己设计关卡与好友一起游戏则更是乐趣无穷。你可以为自己的关卡设置挑战时间或是奖励，也可以写出文本来指导其他玩家如何通关，利用按键和六轴动作感应，你可以操纵布袋娃娃完成许多滑稽搞笑的动作。总之，它将是今年PS3上最能令你释放奇思妙想的一款游戏。



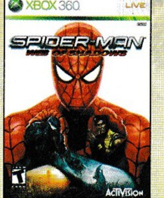


MUL 蜘蛛侠：暗影之网 动作

Spider-Man: Web of Shadows 美版

Activision 发售日期：2008年10月21日 售价：59.99美元 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆





本作采用了与系列前作相似的自由探索游戏方式。故事依然以各种离奇事件辈出的美国大都市纽约为背景，这一次整个城市都遭遇了前所未有的危机，而受到威胁的不仅仅是蜘蛛侠和他的战友，当然也包括他的老对头们。玩家在游戏中不仅将有机会与力王卢克·凯奇等Marvel漫画英雄合作，甚至还有可能和Kingpin这样臭名昭著的坏蛋联手。玩家的选择将变得十分重要，因为与怎样的人合作将直接影响到公众对于蜘蛛侠的看法，而且还会决定最终决战时的伙伴人选。空前庞大的都市场景将为玩家提供一展身手的空间，而充满互动要素的环境则将使战斗变得更加妙趣横生。

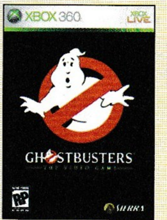


MUL 捉鬼敢死队 动作

Ghostbusters 美版

Sierra Entertainment 发售日期：2008年10月21日 售价：59.99美元 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆





与近年来许多同类游戏作品一样，本作也改编自好莱坞同名电影，不同的是这一次原作的创造者Dan Aykroyd和Harold Ramis也加入了开发团队且事必躬亲，从剧本创作到后期制作，力图让游戏真实还原电影的世界观和感觉。本作的时间背景设定在1991年，也就是电影第二部结束的两年后，玩家扮演捉鬼敢死队扩充后的第5名队员。作为捉鬼菜鸟的玩家将担负起测试新武器的重任，有机会使用许多电影中未曾出现过的新装备。与幽灵战斗的过程充满了乐趣，许多幽灵需要玩家像在电影中那样开动脑筋设置陷阱来捕捉，细心的你将在游戏中发现许多新鲜的原创要素。

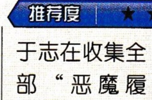


PS2 恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王 角色扮演

デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王 日版

Atlus 发售日期：2008年10月23日 售价：7329日元 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆





本作是PS2游戏《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》的续作，故事背景依旧是日本大正时代，主人公仍是第十四代葛叶雷道，此次他将与侦探所社长鸣海、新闻记者朝仓以及黑猫业斗童子一同前往封闭的古老山村“寒村”，去解决发生在那里的神秘事件。

除了前作中登场的恶魔外，本作中将会有“魔人”等大量新恶魔登场，因此对于志在收集全部“恶魔履历”的玩家而言挑战难度倍增。作为新系统，本作将可以同时召唤2只恶魔进行战斗，使得游戏的战略性大幅提升。另外，“《恶魔召唤师》系列”的经典系统“会话系统”将在本作中复活，在战斗开始后可以与恶魔进行直接对话，通过揣摩恶魔的性格和脾气与恶魔成功交涉的话可以直接使恶魔成为伙伴，或者获得恶魔馈赠的道具。





NDS 令旗所向 | 文字冒险

采配のゆくえ | 日版

Koei | 发售日期：2008年10月23日 | 售价：5040日元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆

发售日 2008年10月 23

由“《无双》系列”开发小组ω-Force所开发的NDS新作，与动作游戏“《无双》系列”完全不同，本作是一款以日本战国时代著名战役“关原之战”为舞台的战略冒险游戏，游戏中玩家将扮演西军大将石田三成，与众多知名日本武将一同重演这场历史大战。

游戏故事由若干“话”构成，每话描写“关原之战”重大战局之一，每话又由多个章节组成，各章节分为“战略”和“合战”两部分。“战略部分”中玩家进行情报收集、武将拜访等行动，为即将进行的合战做准备；“合战部分”中玩家作为西军大将坐镇大本营，通过各武将汇报的具体战况进行作战指挥。

在“战略”和“合战”两部分中，当需要改变武将想法、达成共识之时将进行“说服”。在“说服”过程中石田三成将与对手武将进行1对1的问答，玩家通过掌握的情报选择适当的回答，“说服”成功的话可以获得新情报或者使武将在战场中接受指挥。



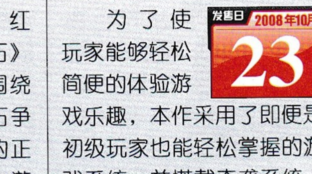
PSP 石榴石纪事 红辉的魔石 | 动作

ガーネット クロニクル ~紅輝の魔石~ | 日版

SEGA | 发售日期：2008年10月23日 | 售价：5040日元 | 游戏人数：1人

推荐度





《石榴石纪事 红辉的魔石》是描写围绕古代魔石争夺之战的正统RPG游戏，也是韩国掌机GP32游戏《亚斯特尼西雅物语》相隔十年之后的正统续作。本作最受瞩目之出就是拥有非常精美的游戏画面，而著名网络游戏《天堂》的人设画师也加盟了本作的人设创作工作。游戏另一个亮点在强大的声优阵容，男主角由绿川光配音，而女主角则由引发“钉宫病”热潮的人气声优钉宫理惠配音。

为了使玩家能够轻松简便的体验游戏乐趣，本作采用了即便是初级玩家也能轻松掌握的游戏系统，并搭载奇袭系统、会心连击、多人连携技等独特游戏要素。喜欢正统RPG游戏的玩家千万不要错过本作。





Wii 天诛4 | 动作

天诛4 | 日版

FromSoftware | 发售日期：2008年10月23日 | 售价：7140日元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★☆





本作是“《天诛》系列”诞生10周年的纪念作品，由开发初代《天诛》的ACQUIRE公司开发。《天诛4》的故事发生在《天诛3》的一年以后，主人公依旧是系列主人公力丸和彩女，但人物设定和声优全都焕然一新。

本作依旧将沿袭“《天诛》系列”重在潜入、暗杀的游戏精髓，并且将增加潜水、伪装、悬梁等多种新潜入方法，以及侦查忍猫、毒药等全新忍具。作为《天诛》系列招牌的一击必杀特写镜头将进一步强化，必杀的特写镜头的数量也有所增加，提高游戏的爽快感。

《天诛4》采用了全新的游戏系统。游戏中当被敌人发现后可以立即晃动Wii遥控器手柄进行紧急回避，成功的话可以逃到附近的隐秘地点躲避危险，失败的话将进入“战斗模式”，“战斗模式”中使用Wii遥控器手柄操作忍者刀与敌人进行攻防战 。本作中废除了体力概念，取而代之的是刀的耐久度，当刀的耐久度为零或者没有装备刀时，将发动仅有一次机会的“金蝉脱壳术”脱离险境，而“金蝉脱壳术”使用后无力状态下受到攻击便会当场毙命。

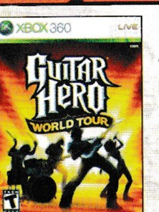


MUL 吉他英雄 世界巡演 | 音乐

Guitar Hero:World Tour | 美版

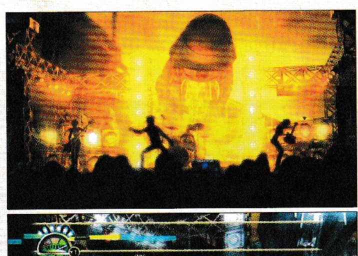
Activision | 发售日期：2008年10月26日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1～8人

推荐度 ★★★★☆





作为Activision的老牌摇滚音乐游戏《吉他英雄》系列的最新续作，《吉他英雄 世界巡演》此次将以全新的面貌与摇滚乐迷们见面。游戏对应无线架子鼓、吉他、耳麦等丰富的周边设备，重新设计的架子鼓增加了鼓镲和重低音踏板，鼓面的反应速度和灵敏度也更高。多人在线联机模式得到了进一步的强化，此外还设置有音乐工作室模式供你创作原创歌曲，你还可以上传自创的曲目与其他玩家分享。目前确定的曲目有来自于Van Halen、Linkin Park、The Eagles、Sublime以及其他被官方称为“最大牌乐队”的主打曲目，当然，你还可以在游戏发售后通过在线商店购买更多追加曲目。





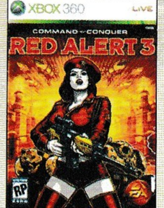
MUL 命令与征服：红色警戒3 | 即时战略

Command & Conquer: Red Alert 3 | 美版

EA | 发售日期：2008年10月28日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：多人

推荐度 ★★★★☆

发售日 2008年10月 28



EA丝毫没有破坏该系列的一贯氛围，最新作《红色警报3》将呈现给你一个与2代完全相同的世界，只不过这次你能看到前所未有的逼真物理效果和眩目的爆炸火光；从2代起引入的真人版剧情过场将得到继承和发扬，而且这一次EA向大家保证将有更加专业、刺激、当然也更加恶搞的表演；由于加入了日本作为新参战势力，本作将有更多“古怪而又令人赞叹不已”的新兵种亮相，气势磅礴的陆海空三军联合作战不再是梦想，而且剧情方面也可以像以前一样延续无厘头的历史篡改和肆无忌惮的大胆发挥。在这个仅剩下国家名称和世界地图没有被恶搞的虚拟世界（或许已经被恶搞了也说不定）中，是征服还是被征服，一切取决于你的选择。





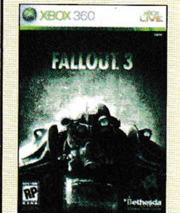
MUL 辐射3 | 动作角色扮演

Fallout 3 | 美版

Bethesda Softworks | 发售日期：2008年10月28日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★★

发售日 2008年10月 28



在风靡全球的《辐射》系列于PC上诞生后的11年，以《上古卷轴》而闻名的Bethesda将该系列最新作搬上了家用机平台。在保持原作精髓的基础上，《辐射3》加入了大量新要素，游戏的舞台依然是经历浩劫之后已经沦为废墟的华盛顿特区，玩家则依旧扮演在辐射中劫后余生的幸存者。虽然地图面积并不如《上古卷轴IV》那么庞大，但本作的画面效果和同屏显示物体数量均优于前者，且视角的表现形式也更为完善。游戏继承了前作消耗AP进行战斗的系统，同时兼顾了射击和动作两大要素。创造自己的武器或个性战斗方式依然是游戏的最大魅力所在，而注重因果报应的独特系统则为本作增添了更多思考空间。



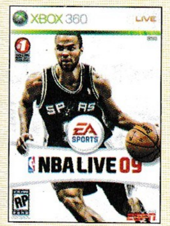
MUL NBA Live 09 | 体育

NBA Live 09 | 美版

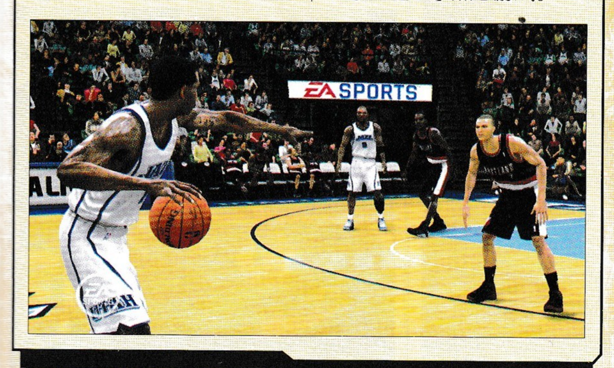
EA | 发售日期：2008年10月30日 | 售价：59.99美元 | 游戏人数：1～4人

推荐度 ★★★★☆

发售日 2008年10月 30



《NBA Live 09》是美国最具人气的两大篮球模拟游戏品牌之一，EA公司的《NBA Live》系列最新续作，继承了以往作品中的动感基因，将为玩家提供更加爽快带劲的NBA篮球游戏体验。除了一如既往的众多最新官方授权NBA球队和球员资料以外，本作的人物形象将更加逼真，角色动作也更加流畅自然。游戏的最大亮点之一“DNA特征”，将真实还原所有球队乃至球员的特点和特长，使比赛变得更加激烈也更富战术性。另外，本作的模式也将在前作基础上进行改良，其中NBA学院（练习模式）新增了更为系统和全面的训练项目，帮助玩家快速上手熟悉游戏。



NDS 女神侧身像 负罪之人 | 角色扮演

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者 | 日版

Square Enix | 发售日期：2008年10月30日 | 售价：5040日元 | 游戏人数：1人

推荐度 ★★★★★

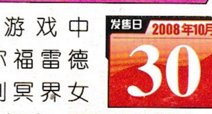
发售日 2008年10月 30



以北欧神话为基础制作的人气RPG“《女神侧身像》系列”的最新作，游戏以人类的视角来描写“人与神的故事”以及“人对神的复仇”。虽然是系列的最新作，但本作的故事并非延续系列前两作，而是继承系列世界观来讲述全新故事。

游戏讲述主人公维尔福雷德在10岁时，作为战士的父亲被战乙女选中而战死沙场，其“勇者之魂”进入神界成为奥丁的战士。父亲死后由于家境贫寒，维尔福雷德的妹妹死于营养不良，母亲也因自责没能照顾好儿女而精神失常。维尔福雷德将家庭的悲剧命运归罪于带走父亲的战乙女，因此17岁时他作为一位佣兵奔赴战场，决心成为“勇者之魂”接近战乙女，实现复仇的目的。

游戏中维尔福雷德得到冥界女王的帮助，冥界女王将力量注入“女神之羽（父亲尸体旁发现的战乙女遗留的白羽毛）”中。战斗中在同伴身上使用羽毛可以激发同伴的潜力，从而获得无法想象的强大战斗力，然而使用“女神之羽”的代价是永远失去该同伴的生命。为了自己的复仇牺牲同伴使维尔福雷德充满负罪感，白色的羽毛也因此逐渐被染为黑色……。







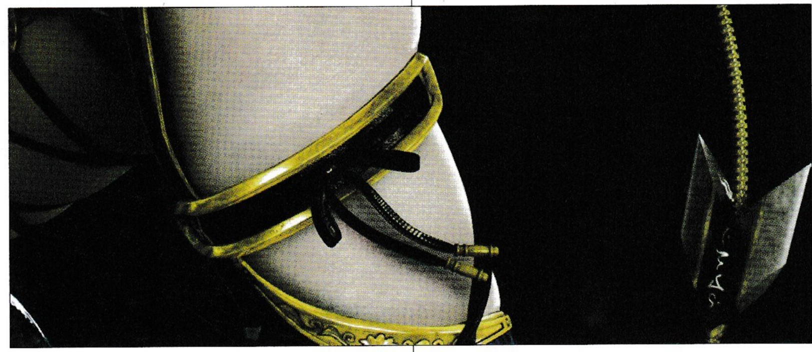
文编 玛鲁斯 美编 chisun

灵魂能力IV

巅峰之后的落寞

文：阿修罗

Soul Calibur IV
机 种：PS3/X360　类 型：格斗
开发商：NBGI　发售日：2008年7月29日
游戏城寨网友评分：8.46（4290票）



我不是格斗游戏的行家，与高手对面不消两个回合可能就要败下阵来。但从某个角度上说，我的确是“《灵魂能力》系列”的粉丝。

因为不是格斗游戏的行家，所以关于游戏的系统和平衡性我是谈不出什么深度来的。但是，简单地说一下还是可以的。《灵魂能力IV》的战斗系统基本上就是前作的全面强化，除了将以前武器的附加能力独立出来作为特殊技能系统外，最大的特色莫过于加入了装甲耐久槽，以及随新系统派生出来的爆甲和必杀剑。

特殊技能普遍存在于各大模式中，除了限定不使用技能的规则外，它们都能在一定程度上提高战斗的趣味性及策略性。至于装甲耐久槽，在防止龟派打法的同时，爆甲和必杀剑也大大增加了对战的华丽度。

自创角色系统在前作的基础上也得到了大幅进化。由于平台性能大幅提升，自创角色可以调整编辑的选择变得更多了，而且完成以后的建模整合度也更高了。由于自创角色的各个装备品上附带有各种特殊技能，所以在创造出一个造型满意的角色同时，玩家还不得不考虑到各类技能的平衡，因此还可以说这套系统的策略性也算比较丰富。

系统方面如果要说有什么不足的话，那就是单人游戏模式所提供的内容种类较少，而且比较单调无趣。系列一直以来颇受欢迎的武器收集模式被分为剧情模式和落魂之塔两个部分。各个角色的剧情模式没有太多流程上的区别，除了可以车轮战外与街机模式区别更是有限，而且各角色的结局动画都十分简陋，一反系列的惯例。至于落魂之塔，简单来说就是不停地闯关，只要满足特定条件即可获得相对应的自创角色装备品奖励。这个模式玩起来更为单调，而且每关奖励的取得条件没有明确提示，想要自己全部试出来颇为困难。

相对于单人模式，这一次的对战模式倒是因为可以通过网络对战而使得平时难以找到伙伴的玩家也能够随时体验格斗游戏真人PK的乐趣。比较可惜的一点就是，因为国内网络环境的问题，要想非常流畅地进行网络对战实在不是一件很容易的事情！

嗯，作为剧情派玩家，下面就重点来说一下《灵魂能力IV》的剧情以及设定相关的一些东西吧！

从最早的《魂之利刃》起，这个系列对于世界观以及各角色的背景故事设定就相当重视。可以说，在3D格斗游戏乃至所有格斗游戏中，如此重视剧情的作品都是极为少见的！一般的格斗游戏因为主要通过各角色的招式来塑造其个性，所以基本上只做笼统的世界观设定和各角色简单的故事设定，不会深入发掘各角色的背景内容。但是从系列最初的作品《魂之利刃》开始，开发小组就仔细地设计了庞大的世界观、每个角色的独立剧情，以及所有角色之间的复杂关系网。

这个系列的剧情深度作为格斗游戏来说实属罕见，甚至可以令不少RPG相形见拙。开发小组甚至通过剧情来弥补技术上的一些漏洞：比如DC版中成美那的动作模式与科里克十分接近，本来从技术角度来说只是套用了同一个动作模组，故事设定上则是成美那从与科里克同为临胜寺棍法高手的孔秀强（香华生父）那里学习了一段时间的棍法。这样的小细节充分体现了开发小组的严谨，正是因为有这样严谨的态度，当年DC版《灵魂能力》才能获得玩家和媒体的一致高度评价！

从《魂之利刃》到《灵魂能力》，再从《灵魂能力》到《灵魂能力II》，这个系列总能在剧情的安排上让玩家感到一阵惊喜。然而，从《灵魂能力III》开始，我们却可以明显地感觉到开发小组在编剧细致程度上的下降。从《灵魂能力II》到《灵魂能力III》，剧情上有实际进展的角色实际上只有西格飞和噩梦，以及同时身为全新角色和最终BOSS的扎萨拉梅尔，其他角色的设定基本上都是在原地打转。

《灵魂能力III》之后推出的外传性质作品《灵魂能力 传奇》在剧情上更是令希望看到“里设定”的老玩家狂吐不已。之前的细致设定在该作品中完全被颠覆，人物之间的关系也为了配合游戏的系统而被修改得一塌糊涂。幸好官方也没有把《灵魂能力 传奇》的相关设定纳入正传之中，而随后的《灵魂能力IV》也让人颇为期待，因此这一段基本可以当作黑历史无视掉。

但是实际上《灵魂能力IV》比《灵魂能力III》在设定上的进步实在有限得很。在《灵魂能力III》中，邪剑和灵剑之间已经出现了一次激烈的对决，故事设定中更渲染了西格飞赎罪的决心。到了《灵魂能力IV》中，又把制造灵剑的英雄王凭空拉出来当作系列的终结，还把本来应该已经从双极之剑的束缚中解放出来的西格飞再度推到战斗的中心点，让人觉得编剧有点江郎才尽的感觉。不过这一作总算看到了终结的迹象，因此各个角色的故事在设定上基本都有了一个终结的交代。可惜的是游戏中各角色的故事模式结局对他们各自的故事发展都交代得不够详细，让人觉得意犹未尽。

虽说《灵魂能力IV》还有很多不太令人满意的地方，但总体来说这还是一款相当高素质的游戏，尤其是画面音乐方面都可算得上一流。有机会尝试一下的朋友绝对应该好好体验一下这款系列的终结之作！



薄暮传说

量产《传说》，X360的《传说》

文：蕾纲

テイルズ オブ ヴェスペリア	
机 种：X360	类 型：角色扮演
开发商：NBGI	发售日：2008年8月7日
游戏城寨网友评分：8.52（2301票）	

虽然说最近“《传说》系列”有量产的趋势，我也有不少作没仔细玩了，不过这次的《薄暮传说》（以下简称TOV）还是让我比较满意的，尤其是战斗方面的一些新系统带来了不少新意。

这次战斗系统的主要变化来自于两个新系统，フェイタルストライク（FS）和オーバーリミッツ（OVL），以及和它们有关的FSチェイン、バーストアーツ、秘奥义等等，这些也是我们后期战斗的重要力量。FS是初次出现，对杂鱼一击必杀的效果使得普通战斗可以像以往那样逐步打倒敌人，也可以用相同类型的技来削减敌人对应的槽，出现术式后一击必杀。对BOSS战时虽然没有一击必杀的效果，仍然可以造成较大伤害，配合相应的SKILL，例如フェイタルボーナス（使用FS时HP回复）、フェイタルボーナス2（使用FS时TP回复），可在杀敌的同时保持自身实力。此外，用FS打倒敌人还可以获得相应的奖励，有经验值上升、LP上升、物品掉下几率上升三种，具体情况和敌人的种类以及FS时的术式颜色有关。针对FS的各种特性，游戏中还可以较早就获得附加SKILL“1ダメージ”的武器，利用这项SKILL，即使面对初期敌人，也可以轻松打到用FS来结束战斗。

至于OVL则可看作之前作品中出现的技量槽的进化，这次的OVL分成4级，需要随着剧情的进展才能够出现以及增加等级，此外还需要合成相应的贵重品。OVL发动时随着等级不同而有不同的效果，高等级发动时除了有较低等级的全部效果之外，还有自己附加的效果，例如LV2的OVL发动时，除了有LV1的全部效果之外，还会对倒地的敌人强制造成伤害。战斗时，我们可以用十字键的四个方向来控制发动第几级的OVL，这点设计得比较周到。OVL发动后最重要的效果就是LV1就有的“技或术可以随意连接发动，术无咏唱时间”以及LV3时的“所有术和技发动时都不消费TP”，显然这些会给我们的战斗带来很多帮助。此外，在OVL发动时可以在变化技或奥义之后发动バーストアーツ，在LV3以上的OVL发动后可以在奥义或上级术之后发动秘奥义（需要装备特定的SKILL“スペシャル”），可见OVL的重要性。

两者结合后则是后期杂兵战轻松获胜的法宝，常用的方法是自己操作リタ，使用的术为水属性的上级术タイダルウェイブ。这招是仅有的全体攻击术，发动OVL后连续使用，如此循环，可以使得敌人一直处于硬直状态并很快出现绿色的术式，杂兵战可轻松获胜，BOSS战时则要小心BOSS爆气之后的无硬直状态。一般来说，攻击时OVL槽的增加量是来得及回复LV1的，如果想一直使用LV3的OVL，则维持起来会比较吃力，一般会选择多个敌人的连接战斗。至于TP的消费，除了利用LV3的OVL效果之外，还有装备リスキーリング（术、技TP消费1，防御大幅下降，在ナム孤岛兑换），此外リミッツボーナス2（OVL发动时一定几率TP全回复）等也有一定辅助作用。其他经常会选择的饰品还有皇帝の威光（OVL增加量上升）和ワンダーシンボル（术咏唱后硬直时间减少），可根据战斗的实际情况来加以调整。

这一战术进一步发挥则是我们用来赚取GRADE的得力方法，无论是FS、FSチェイン、浮空后攻击、バーストアーツ发动、秘奥义发动、高连击数等等都有相应的GRADE奖励，其中最重要的就是FSチェイン以及浮空后攻击，因为这两项可以持续累积获得GRADE奖励。此时一般全员装备伤害强制为1的SKILL“1ダメージ”，即使是对初期的敌人都可以轻松打出数百连击。只要途中发动OVL的时机得当，理论上是可以无限连击的。赚取GRADE的话，要再调高难度（HARD下GRADE1.5倍）、装备饰品ブルーダイス（GRADE1.2倍），这样大致可以2分钟获得100以上的GRADE，效率还是比较可观的，至于赚钱的话去ナム孤岛玩牌就是。战斗时可预先设定两种作战，普通战斗时全员不使用道具，也不会对杂兵发动FS，需要结束战斗时再切换到设定为全员发动FS的作战。此外注意攻击有该属性耐性的敌人会扣GRADE，因此不要选择水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴武器和术、技的属性。不过这种战术用来赚GRADE也就算了，普通战斗中一直运用的话就会觉得无趣。好在游戏中有着丰富的变化技、各种钢体技能以及特技、变化技、奥义之间连接的各种SKILL，可以按住自己的需要来组合自己的连技。另外不得不说的是，虽然后期的战斗很有趣，但是前期可使用的手段就太少了，得随着剧情的逐步推进才会出现各种新的系统，时间显得过长了。

此外游戏流程较长，各种分支情节、隐藏要素、小游戏也很多，加上通关后可以继续在世界各地冒险，一周通关约40～50小时，通关后继续收集素材、合成、做分支、打隐藏迷宫、赚钱以及GRADE的话，甚至会增加到80小时以上。流程和情节方面都不错，不过BOSS战时满足特定条件可以拿到相应的成就以及物品，但是却没有跳过情节的方法，使得我们浪费了不少时间来重试。女主角离队的时间个人感觉过长，毕竟队伍中没有主要回复人员会打得非常辛苦。分支方面，本作分支情节众多，而与分支情节有关的有称号、术、技、装饰、武器等等，但不少分支情节是有时间限定的，时常会错过一些，想一周目完美的话，没有事先准备详细的资料几乎是不可能的。好在二周目利用GRADE商店可以买到“スキルSP1”、“OVLゲージ上升率2倍”、“获得经验值10倍”、“アイテムドロップ率UP”、“战斗ランク开放（出现UNKNOWN难度）”等，二周目时还是有其他乐趣的，打起来也会轻松很多。总的来说，这是一款很不错的游戏，有XBOX360而又对日式RPG有兴趣的玩家不可错过。









游戏点评

火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑

创新与保守并存的复刻之作

文：火花天龙剑/Malas

ファイアーエムブレム 新·暗黒竜と光の剣	
机 种：NDS	类 型：策略角色扮演
开发商：Nintendo	发售日：2008年8月7日
游戏城寨网友评分：8.22（1588票）	

任天堂的新一代掌机NDS自发售以来，《火焰之纹章》（以下简称FE）这个有着众多Fans的SRPG人气系列就一直都受到了巨大的期待，然后一直到2007年，迟迟未有消息的IS才正式公布了FE系列在DS上的第一部作品，然而令许多抱有巨大期待的Fans大跌眼镜的是，这部“新作”只是整个系列的初代作品《暗黑龙与光之剑》的复刻作品，一时间Fans反应纷纷，失望者有之，期待者亦有之，当然，原本我也只是认为这将是一部温开水般，只是让让系列的旧FANS们小小感动下的冷饭作，而在玩到之后，发现作品内还是有不少出乎意料的地方。

《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》虽然在SFC上已经复刻过了一次（《纹章之谜》的上部），但是删减了不少人物和剧情，而此次，《火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑》在整体流程上完全原汁原味地将初代的人物和剧情照搬了过来，包括在《纹章之谜》里被删减掉的僧侣利夫，海贼达罗斯等等，也让一些从初代就开始接触FE的玩家感动不已，至于关卡设计也几乎完全和初代一样，包括敌人的数量，职业配置甚至能力值都几乎和初代一样，这也导致了本作的NORMAL难度比起初代下降了很多，因为本作人物的能力上限突破了20，而敌人的能力则是按照初代来的，所以就导致了我方角色满级后的能力比起敌人来强了很多，使得通关更加简单。

但是作为一部复刻作品，没有足够的新要素是很难体现出制作厂商的诚意的，《新暗黑龙与光之剑》在维持初代整体系统的基础上，又加入了不少最近几作FE才出现的新的东西，包括武器熟练度，转职道具统一化，包括补完剧情的序章和达成特殊条件后进入的外传剧情以及一些新角色，以及在武器店中进行武器炼成等等，尽管为了贴近初代的风格，多数新角色的成长率也是惨不忍睹（不包括设计者出于个人兴趣设计的两个BT弓骑士），但相信玩家为了完美，还是会把各个新关卡外传全部通关并收入新角色。而24章外传“异界之塔”中原设定里神龙王登场的剧情，则可以感到制作小组在有意补完当初加贺昭三写初代剧本时留下的设定，也算是本作在剧情补完方面的一点新要素吧。

自由转职的系统的推出算是本作在系统上的最大新意，以往FE中各个角色的职业都是固定的，所谓的“转职”最多也只能算是进化为更强力的同种职业，而本作不同，自由转职的出现使骑士转成弓兵，魔法师转成剑士成为了可能，这也极大丰富了游戏的打法，适当地转变职业能在相当程度上提升我方整体的战力，降低游戏的难度，有不少角色的最适合职业都不是其原本的职业。而本作的H5星难度，更是要求玩家根据关卡配置对人物进行合适的转职，当然由此人物的成长率也细分为了个人成长率和职业成长率，可以预料的是，作为颠覆旧作的一些概念和在新作进行改良和创新，这个系统有可能会在以后的作品里更加发扬光大。

在照顾新人玩家方面，《新暗黑龙与光之剑》除了继续维持系列一贯的教学模式之外，还首次增加了在关卡中存储的功能（不同于中断，重新开始游戏后并不会删除记录），更进一步降低了游戏的难度，使得玩家得以避免一失足成千古恨的局面，而FE中对斗技场有特别爱好的玩家，泡斗技场的底气也足了不少。

不过这作争议最大的地方，还是出现了所谓“生祭”系统，简而言之，为了达成游戏中的某些条件，需要强制玩家将我方的角色派出去送死，之后在死亡一定数量的角色后才能达成。“生祭”系统主要影响新角色的加入以及外传剧情的进入，这也迫使许多玩家开始研究派去送死的角色的“死亡名单”，熟悉FE的玩家都知道FE系列为了提高游戏难度，促使玩家重视每一个我方角色，设定了人物战死后不能复活这个系列传统，也导致出现了一大批完美主义玩家，任何一个角色战死都要重打这关，而这作完全反传统而行之，可以鼓励玩家将手中的角色去送死，按照制作人员的说法，这个系统是为了照顾那些新手玩家，在游戏过程中死亡了过多的角色而作出的弥补，但还是引起了许多非议，毕竟这一完全打破了系列传统的系统让人感到非常扭曲甚至于怀疑IS社的制作者们是否在恶搞，无论如何，至少这个设定体现出了制作人员敢于颠覆FE中一些传统观念的勇气。



家用机上的两作FE《苍炎的轨迹》和《晓之女神》邀请了人气极高的名画师北千里负责人物设定，而或许是借此开创FE系列邀请名画师做人设的传统，这次《新暗黑龙与光之剑》邀请了创作过《攻壳机动队》和《苹果核战争》的士郎正宗负责人设，然而和《苍炎之轨迹》以及《晓之女神》受到好评大相径庭的结果是，《新暗黑龙与光之剑》的人设几乎招致的众多FANS一边倒的批评，由于游戏中绝大多数人物的头像几乎都是了无生气，表情呆滞的大饼脸，实在是惨不忍睹，让人极为脱力。这也导致了IS还在官方网站上登出了在FANS间征集人物设定图的启事，可见本作人设恶评之多。

抛开以上的种种缺憾，本作的其他方面还是能够让人满意的，游戏的节奏极快，战斗画面甚至敌人行动的回合都可以按START直接切过，极其流畅，NORMAL难度轻松愉快，而HARD中的五星难度则极富挑战，能够让喜欢高难度游戏的玩家满意。《新暗黑龙与光之剑》对于从初代走过来的FE老玩家来说，还是能够让人体会到久违的感动的，而其中的一些新增要素，也可以借此看出来制作者对于未来的新作FE的某些设想的试验，而对于新玩家来说，这也同样是一部了解FE历史而值得补习的作品，当然作为一个FE系列的FANS，最期待的依然是系列的全新作品，也希望在不久的将来，在DS或是Wii上，能尽早公布新的《火焰之纹章》。

旋律天国 金

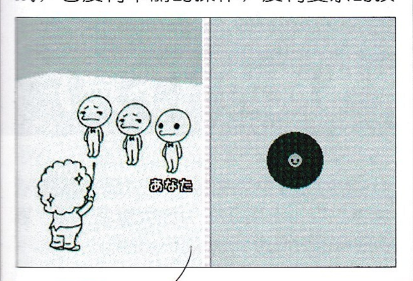
另类的游戏给另类的你

文：我是戳锅漏

リズム天国ゴールド	
机 种：NDS	类 型：音乐
开发商：Nintendo	发售日：2008年7月31日
游戏城寨网友评分：5.27（60票）	

GBA时代的末期，一款名叫《节奏天国》的游戏吸引了不少人的目光，相信玩过这款游戏的玩家都会被游戏另类的风格给感染，如今该系列的续作《旋律天国　金》在NDS上的表现又怎样呢？且听我慢慢道来。

简约而不简单：作为一款音乐游戏，它没有华丽的操作，没有复杂的按键，游戏里也不会出现落下的按键来提示你的操作，有的只是音乐、节奏以及简单的操作方式。整个游戏类似于《瓦里奥制造》，由许多小游戏组成，每个小游戏所对应的音乐也是完全不同的，游戏的操作不外乎点、放、抛三种方式，不过真正想要完美地完成游戏却不是一件容易的事。每个小游戏都是一个故事，不同的故事中自然有着不同的主人公，有乖巧可爱的，也有另类猥琐的，而游戏中的音乐和节奏都会由这些主人公们以各种不同形式来表达给玩家，可以说每个小游戏都能给你带来全新的感受。游戏的画面并不华丽，不过画面上表达给玩家的东西却是丝毫不含糊，很多细节上的处理非常的到位，比如小人唱歌，要是你节奏把握的不对会遭起同伴的鄙视、青蛙跳舞或者黑白人里按错了节奏会被其他同伴碰到、拔萝卜时失误后会被鼹鼠耻笑等等，这些看似不起眼的小细节却能更好的让玩家投入游戏，就算失败了也可以会心一笑而不会马上就放弃。



另类的游戏给另类的你，这款游戏面向的群众应该是所有人，就算你没有音乐基础这没关系，你手笨也没有关系，只要耳朵能听手能动再加上你的NDS下屏不坏就可以了。游戏里的节奏都是很明显的，不懂日语的朋友多看几遍演示也自然知道是怎么回事，可以说每个人都可以体验完所有的小游戏。当然如果你的乐感好，操作好，反映快再加上你的NDS下屏不坏，你就可以向游戏的更高境界挑战。游戏完成后有三种评价，分别是非常好、一般和不及格，要达到一般是很轻松的，不过要达到非常好的评价那基本就要求游戏时不能失误而且节奏感要很好才行。如果前30关你都能全部达成非常好的评价，那么还有20个关增强关卡在等待你的挑战，而且每几次游戏后系统还会给你已经达到最高评价的小游戏一个挑战完美的机会，只要3次游戏期间能有一次达到完全不失误完成该游戏那么恭喜你，你完成了1/50的完美挑战。

就前作来说，已经得到了非常多人认可，而本作的素质比起前作只高不低，可以说任天堂公司再一次给我们带来了一款神作。如果还没有体验这款游戏的玩家那么就不要再犹豫了，要是再出个白金版估计到时候你就要叫上帝给你一天48个小时了。

雷电十一人

融合天使之翼与热血足球的异质RPG

文：xiaowang41

Inazuma Eleven	
机 种：NDS	类 型：角色扮演
开发商：LEVEL 5	发售日：2008年8月22日
游戏城寨网友评分：7.77（631票）	

战斗，游戏的精髓

既然是RPG，那么将比赛称作为战斗也未尝不可。通过触摸屏，在踢球的时候能够百分百将玩家的行动转换为屏幕上球员的行为，许多经典的足球战术也得以实现，直传斜插、撞墙配合、后排插上、防守反击、协防保护等等，足球玩家和非足球玩家，在比赛意识上的区别瞬间通过操作得以区分，只要操作好，完全可以做到不与对方队员有任何接触而直接将球送到对方禁区形成射门。

不过，既然是RPG，最重要的自然还是练级，即使对足球再苦手再无爱，你只要将本作当成一款战斗系统有点奇怪的RPG来打就可以了，只要等级上去了，管你什么操作，前锋豪炎寺拿到球后直接开双火把后卫全部撞开也一样能到球门前。什么？没蓝了？嗑药啊，RPG怎么能没有经典的嗑药流战术呢。于是乎，通过适当的练级，玩家同样可以做到攻无不克、战无不胜。足球和非足球玩家，只要你喜欢游戏，都能在《雷电十一人》中找到了属于自己的乐趣。

剧情，必要的鸡肋

作为一款热血RPG，游戏的剧情也的确是非常的热血，只是……热血得很传统而已。游戏有着每一部热血动漫应该有拥有的每一个桥段，友情、亲情、爱情；誓言、背叛、复仇；青梅竹马、热心萝莉、三无御姐……额，似乎开始偏题了，打住。相信大家在看到这些关键词和已经能将游戏剧情猜的七七八八了吧。

从某种程度上来讲，游戏的剧情更多的是依靠了各种必杀技的才显得稍有起色，通过学习某个必杀，从而顺利击破下一个对手，也成了游戏的固定进程。而通过剧情学习到的必杀，也会在玩家心中留下更为深刻的印象。

必杀，精妙的支点

正如前文所述，必杀将大部分的剧情串联了起来，同时也丰富了比赛。难以想像没有必杀的比赛会变得多么枯燥，正如同只有肉搏的RPG。数量众多的必杀技，不但使比赛进程变得更加乐趣十足，之中不少夸张的动画表现，也使本应剑拔弩张的足球场上娱乐味十足。而且，通过计算动画的表现时间，制作方也在不知不觉中成功地控制了比赛的节奏，这也体现了L5的深厚功力、

遇敌，RPG的根本

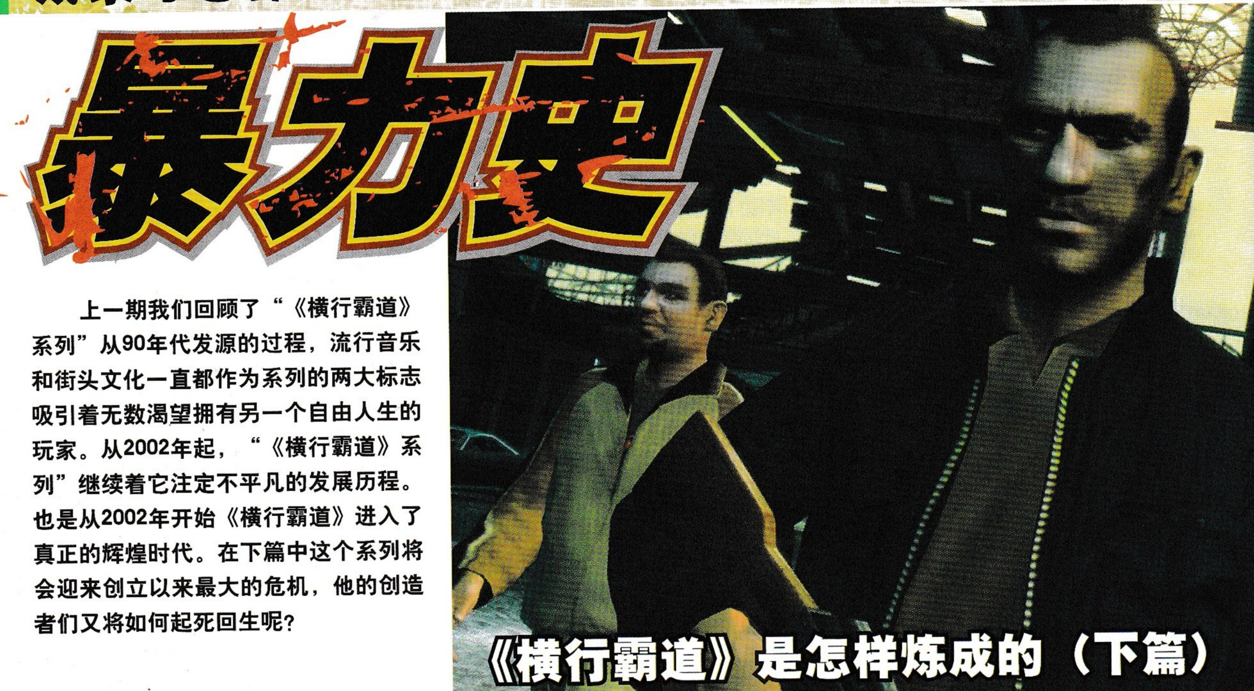
本作的遇敌系统绝对是前无古人的经典，恐怕正式发售前谁都没有想到，这款游戏竟然是“踩地雷”式的遇敌吧。走在学校的小路上，冷不丁地就跳出4个人跟你决斗，踢完之后除了有经验和金钱还会掉下装备和药水。原来足球与RPG是通过这种“打怪、升级、刷装备”的方式结合起来的，不得不再次感叹LV5的创意无穷。

而为了把握野战与游戏进程的节奏，制作方特地设计了4人小场比赛，而只有在BOSS战等重要比赛设置11人的大场比赛，这样就顺便解决了野战的时间可能过长的问题。



瑕不掩瑜，对于《雷电十一人》这样一作游戏，成品的素质相信已经达到甚至超越了大部分人的预期。希望LV5能够再接再厉，制作出包括《雷电十一人》续作等在内的更多充满创意的经典游戏。

暴力史



上一期我们回顾了“《横行霸道》系列”从90年代发源的过程，流行音乐和街头文化一直都作为系列的两大标志吸引着无数渴望拥有另一个自由人生的玩家。从2002年起，“《横行霸道》系列”继续着它注定不平凡的发展历程。也是从2002年开始《横行霸道》进入了真正的辉煌时代。在下篇中这个系列将会迎来创立以来最大的危机，他的创造者们又将如何起死回生呢？

《横行霸道》是怎样炼成的（下篇）



危险的混蛋！

2002年，《横行霸道III》上市的一年之后，《横行霸道：罪恶都市》踏着80年代的怀旧风潮横扫了整个美国游戏市场。

2001年《横行霸道III》成功的将系列从2D转变到了3D，并且把游戏的世界变成了一座前所未有、生机勃勃的城市。仅仅单凭它的规模和丰富性就足以让游戏大卖了，游戏的续作只要在这基础上进行一番改动就可延续大卖势头。但是Houser兄弟不想去重复自己，他们的新计划并不复杂，沿用前作的模式，但是这次要为游戏加入不同的口味。现在Houser兄弟的目光从马丁·西克塞斯和科波拉身上移开了，他们的下一个目标是德·帕尔玛和迈克尔·曼电影中的黑帮世界。

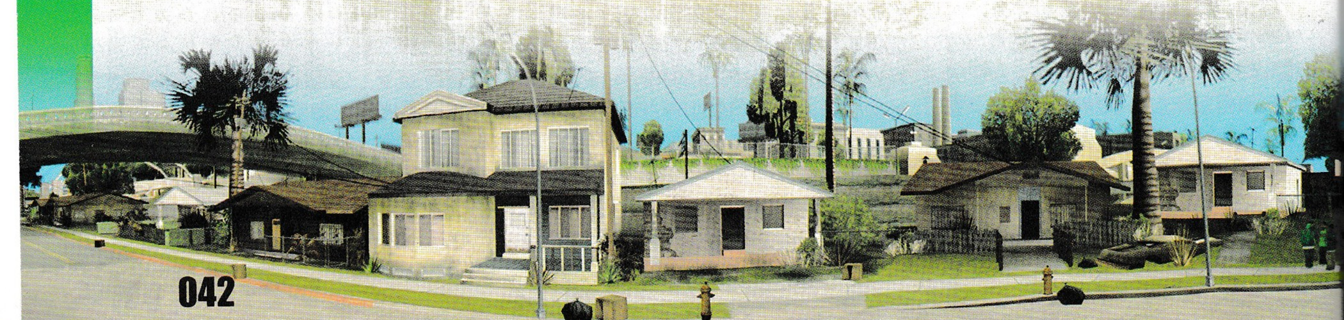
在对Renderware画面引擎进行了一番改进之后，DMA公司官方宣布更名为Rockstar North。于是一座新的虚拟城市被建立了起来，它就是阳光明媚颇有热带气息的迈阿密城市——罪都（Vice City）。海岸边有快艇劈波斩浪，俱乐部的霓虹灯构成了这座城市的独特风情。而摩托车和直升机也也加入了玩家可操作的交通工具名单。游戏中的车辆损坏模型有了更细致的设计。玩家可以从行驶的车辆中跳出，利用改进的目标显示系统，你可以轻易的从行人中找出目标。甚至连贯图林机枪和电锯这种夸张的武器也加入到游戏中了。Houser兄弟把这款游戏做得更像是系列的前传，弥漫着一股浓郁的80年代的怀旧风。在这一作中你可以买下自己的公寓，而由Lazlow Jones负责的电台播音内容也将那个时代的40首最佳流行曲加入了进去。这也是历代可能最棒的，最受各层次玩家欢迎的一套原声曲目。

电影《好家伙》中的帅哥Ray Liotta和制作组签约为Tommy Vercetti做了配音。Tommy是一个从自由城来的为了逃避黑帮毒贩子追债到南方的家伙。不过他很快就蹬开了老东家开始自立门户，建立自己的犯罪帝国了。他背后渐渐有了Lance Vance的武力支持和智囊Ken Rosenberg的法律支援。Ken的角色几乎原样翻版了西恩·潘在《情枭的黎明》里的瘾君子律师形象。游戏中着了不少笔墨在Ken为主角Tommy摆平那些夸张的罪案上，这点上游戏对于现实法律制度的讽刺更加黑色也更加深刻。游戏中的Vercetti黑帮不仅抢银行，拍伪君子政客的桃色照片，还用毒品帮助苏格兰的摇滚乐队。经历了无数场杀戮和背叛之后，Tommy终于在一栋大厦里射杀了罪有应得的大反派Tony Montana。

其中在 Leafy高尔夫球场的那场和墨西哥黑帮开创性的慢动作高尔夫车追逐战绝对令系列的玩家印象深刻，再配上Espantoso电台里头的拉丁爵士乐简直完美。

2002年，《横行霸道III》上市的一年之后，《横行霸道：罪恶都市》踏着80年代的怀旧风潮横扫了整个美国游戏市场。让这款游戏的知名度，当然也包括争议度，达到了前所未有的高度。Dennis Hopper和真实的三级片明星Jenna Jameson为游戏中的妓女和女主角做了配音。游戏中尽管有和性有关的表现，但都利用切换镜头一笔带过。暴力和杀死警察的部分当然是不可避免的。游戏发售一年之后，美国佛罗里达州的古巴人和海地人群体指责游戏的种族帮派设计有种族歧视的问题，并正式提起了诉讼。

事情闹到了联邦法院，不过Take-Two在开庭前迅速重新公布了修改过游戏中有冒犯内容的对白，最终没把事情闹大。尽管他们侥幸逃过了这一劫，但Rockstar不会想到他们早已埋下了一场更大灾难的种子。





暴徒的一生

游戏的压盘生产被迫停止，ESRB（美国娱乐软件分级组织）将这款游戏的级别由M（成人级17岁以上）提高到了AO（限制级18岁以上）。这几乎等于为游戏判了死刑。

事情要从2003年末说起，当时美国的玩家们都在翘首以待《横行霸道》最新作《圣安德列斯》的登场。但是Rockstar North在确定了游戏计划的确存在并将于2004年登场之后连续几个月就再也没有透露半点风声。让玩家吃惊的是，当T2正式发售游戏的时候，圣安德列斯并不是一座城市，而是一个州！Dan Houser和Worrall要把系列带到90年代洛杉矶和旧金山地区，这次圣安德列斯的面积将会比前作的四个罪都加起来还大。

游戏的画面更富有漫画感，这个新特色让所有的东西都变得更夸张，也更有个性风格。游戏中加入了200种不同的车型，这个数字几乎是《横行霸道III》的两倍还多。其中包括联合收割机、警用摩托、自行车甚至是喷气式飞机。这次的游戏里你居然可以劫持火车。电台中的歌曲也大走嘻哈的曲风，当然其中也加入了一些摇滚、乡村和脱口秀节目。不过整个游戏更着重于角色扮演的系统。你操作的角色需要靠吃东西来保持健康度，不断地健身来保持体形，所以想成为什么样的人都由你来决定。留什么样的发型穿什么鞋子，总之从衬衫到帽子都体现你个人的品味，当然这也会决定游戏中的NPC对待你的态度。游戏中的尊敬度成为了角色的新增属性，驾驶和射击的技能都需要不断的训练升级。而耐力值和游泳的技能都成为了这个有着7年历史的系列的新花招。行人的智能明显提升了。而你也得和游戏中的女友不断约会、跳舞和兜风才能保持快乐度。不过新作的主角显然对女人有着奇怪的品味。

主角的名字叫做CJ（Carl Johnson），在母亲死后这个问题青年回到了Los Santos。然而他发现当时的可卡因吸食潮已经将他当年的那些老伙计们都带离了这个世界。更惨的是他一下飞机就被收黑钱的腐败警官Tenpenny（由著名的黑人影星萨缪尔·杰克逊配音）盯上了。但什么都阻挡不了CJ和他代表格鲁伍街黑帮家族不太合得来的兄弟Sweet一起开创一个更好的明天，直到他的朋友Big Smoke和Ryder出卖了他们。

很快CJ找到了新的盟友龙头Mu和嬉皮毒品贩子The Truth以及被政府追捕的Mike Toreno。在这款游戏中老玩家们还会欣喜地发现很多系列经典角色的客串登场像是Catalina、Claude等等，从这一作开始员责编剧的Houser和Worrall真正的开始营造其自己的延续世界。

如果你喜欢快速通关的游戏，恐怕《横行霸道 圣安德列斯》并不适合你。因为在干掉Big Smoke和Tenpenny之前加上林林总总的奖励任务和小游戏，玩家需要完成将近90多个任务。有时候你会感觉游戏实在太庞大了，简单的从A点到B点可能就会让你在一段无聊的长路上开上半天车。不过好在本作你从Los Santos到San Fierro之间的路上完全不会遇上读盘，除非你途中进入室内的场景。总之制作组的努力让本作一切进行的都相当顺利，直到那件事之前。

在圣安德列斯上市之前就已经有Rockstar官方默许的游戏Mod皮肤代码和多人模式代码在爱好者之间流传。直到2005年6月，《圣安德列斯》上市8个月之后，一个名叫Patrick Wildenborg的德国修改者发现在游戏的废弃文件中有一段文件名为"热咖啡"的代码。于是他发布了一个补丁让这段代码可以在正是游戏中运行。

不断地淘汰不需要的部分是《横行霸道》设计过程的一个必要的环节，Houser Worrall 和Jones一直以来都不断的鼓励团队发挥自己的黑色幽默感。不过这次这个鼓励创意的举措把《横行霸道》推到了危险的边缘。当CJ和女友的好感度达到一定程度的时候，她就会邀请CJ喝"咖啡"。制作组原计划加入一个涉及性内容的小游戏。而Wildenborg的补丁则把这个秘密暴露在了玩家们的面前。最终《圣安德列斯》也没能像《横行霸道III》那样涉险过关。

这次他们真的走得太远了。

游戏的压盘生产被迫停止，ESRB（美国娱乐软件分级组织）将这款游戏的级别由M（成人级17岁以上）提高到了AO（限制级18岁以上）。这几乎等于为游戏判了死刑。很多有影响力的政界人物都致信谴责Rockstar，最终把矛头对准了整个电子游戏行业。最著名的事件是参议员希拉里·克林顿起草法案向联邦政府施压，希望加强联邦对于美国游戏销售的监管。尽管这个法案最终没有成型，但经过美国国会的投票发起了联邦贸易委员会针对Take-Two的调查。

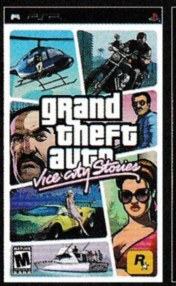
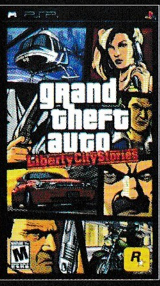
在热咖啡事件公诸于众的30个月后，Take-Two最后一起公诉结案。而之后经过删改的重制版《圣安德列斯》仍然成为了索尼主机历史上的最畅销游戏之一，也是PS2上该系列的最后一作。

ROCKSTAR GAMES PRESENTS



▲《横行霸道 圣安德列斯》成为了系列历史上拥有最大规模地图的一作，这点上即便是后来的《横行霸道 IV》也没有超越它。

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

▲两款PSP上的《横行霸道》系列游戏都带有多人对战模式，这对于玩家来说很有吸引力。



便携时间杀手

一款3D的《横行霸道》游戏居然可以随身带上玩了，太棒了。

一直以来《横行霸道》都是索尼在美国市场的顶级独占游戏。而"III"系列也让PS2成为了玩家们在购买游戏主机时的首选。当然这款游戏也进行了一些移植，比如PC版、Dreamcast版、甚至是GBC版。可以说原创的《横行霸道》很少会眷顾索尼平台之外的主机。

不过也有例外，尽管这可能会让David Jones怀疑不已，但是在《圣安德烈斯》之前，Rockstar的确在GBA上推出了一款俯视角的《横行霸道Advance》。这款游戏中上加入了一些流行的支线任务。这可能也是唯一一款不由Rocksta自己开发的《横行霸道》游戏。（制作商是Digital Eclipse也就是现在Backbone Entertainment的前身，曾经制作过PSP游戏《小死神》）。这款游戏讲述的是《横行霸道III》的前传故事。不过游戏限于GBA的卡带容量所以没有音乐，内容也算不上丰富。

到了2004年Take-Two进行了一些列积极的收购行动，把很多小开发商纳入了自己的麾下；Rockstar Japan主要面对亚洲市场；Rockstar Lincoln称为了产品质量监督部门；Rockstar Vienna原来司职移植作品，后来被关闭，这一职能并到了Rockstar London手中。Rockstar Leeds就爱你个专门开发移动平台游戏。很快他们就接到了Rockstar North的指令，为PSP做一款《横行霸道》游戏。

要求有两个，游戏要重新设在自由城，而且需要抛弃旧的Renderware画面引擎。于是Rockstar Leeds自己开发了一款新的引擎，全面重建了一座自由城。他们的目标就是要把家用机上才能有的《横行霸道》体验，完全搬到掌机上。游戏得有众多的车辆、行人、日夜变化、好听的音乐、漂亮的场景，还得有玩家们期待的100小时以上的游戏时间。游戏得是一个开放的世界，而且最好运行起来不会疯狂耗电。最后的成品《横行霸道 自由城的故事》于2005年的10月上市了。它几乎做到了以上所有的要求，而且，还让PSP的玩家玩到了家用机版所没有的多人模式。

游戏故事的时间设定在《横行霸道III》的几年之前，讲述了Toni Ciprini的传奇。他因为杀人而潜逃了四年，在本作中他得协助Don Salvatore Leone赢得一场帮派之战。游戏的任务设计暴力程度变低了，而且很多都是随时可以中断的小任务，非常适合掌机特点。最多六人的死亡竞赛可以在全城进行，同样保持着较稳定的帧率。

一款3D的《横行霸道》游戏居然可以随身带上玩了，太棒了。

游戏的玩家反映也相当好，随后在2006年Leeds工作室又做了一作《横行霸道罪都故事》，这游戏运用了更加优化的引擎，玩家将会跟随Victor Vance走上由军队的大头兵变成大毒枭之路。游戏围绕着帝国大厦展开，并且吸收了罪恶都市中的地产买卖和圣安德列斯的帮派战争特性。游戏中玩家可以自己建立起一个非法的犯罪商业帝国。不过随后的PS2移植版各方面表现的都不是太好。

至今为止，《圣安德列斯》仍然是标志性的作品，如果除去多人模式不算的话，系列中更是没有可以超过他的。

这个系列也成为了游戏业界举足轻重的作品，而且Rockstar也开始谋划全新的一作。不过这一次的一个变数，恐怕绝对超出所有人的意料。





延续传奇

你就生活在这个城市里，城市会在你周围生动地流动着，美丽、残酷并且难以预料。

在2006年E3微软的主题演讲中，游戏的副总裁Peter Moore在全场的瞩目之下卷起了袖子，亮出了臂上的新刺上去的《横行霸道IV》的刺青。这意味着《横行霸道》将不再是PS系主机独占的游戏了。这款游戏将在同一天登陆两个平台，同时公布的还有微软花了5000万美元的大价钱买下的独家下载内容。

2007年当Rockstar正在整装待发为杀入次时代战场的时候，它的东家Take-Two其实走的并不顺。一直因为题材和游戏方式阴暗而饱受争议的《侠盗猎魔2》在美国和英国的发售都受到了巨大的阻力。更不利的是，当年英国公司的官员还涉嫌伪造公司2月份的收入报告，致使公司的投资人大为不满，迫使董事会6人中的5人在三月离职。直到《横行霸道IV》即将发售前的一个月，游戏界的巨头EA还准备直接收购Take-Two。

尽管整个事态显得风雨飘摇，到底Rockstar这款游戏的制作状况如何呢？制作组公开宣布将会采用全新的引擎制作游戏，它被命名Rockstar Advanced Game Engine（RAGE）。在《GTA IV》推出之前公司在《乒乓》这款运动游戏上实验性地使用了这个引擎。制作小组表示他们根据这款引擎的对于《GTA IV》的玩法进行了全新的构思。车内视角将会改变，对于玩家通缉度的提高，警察的反应也将会改变。在游戏中购置地产的设计将被取消。游戏中偷车将会有更多的细节，主角尼克需要砸破玻璃窗拉开车门，然后对付电线才能发动汽车。

游戏还会增加很多现代的元素，比如网络接入，黑客侵入的设计，以及手机这个全新的通讯工具。游戏中将会有酒后驾车的特殊状态。最棒的是对于让很多新手苦恼不已的交通问题，游戏中新加入的GPS导航让你可以轻松地穿梭整个自由城。系列还第一次增加在同时接受多个任务的设计，玩家可以在完成某个大任务的同时进行小任务赚点快钱。

尽管游戏的规模不像前作《圣安德雷斯》那么庞大，但是其规模也足以让你沉溺其中。整个自由城的细节非常丰富，Rockstar表示将整个游戏从开始到结束将不会有读盘时间。无论是室内室外的切换，还是上天入海都不会有任何死角。你就生活在这个城市里，城市会在你周围生动的流动着，美丽、残酷并且难以预料。

游戏延续了系列的血脉有着不少让玩家们熟悉的设定，这次来到自由城的新人叫做Nico Belick，一个头脑精明的俄罗斯人。他轻信了表兄Roman的话，想在自由城这个传说遍地黄金的地方开始新的生活。不过现实实在是让他失望，Roman不幸地卷入了当地的帮派斗争。有过海外服役经历的Nico不得不用他丰富的经验来替表兄排忧解难。更糟的是，随着故事的发展Nico过去惹下的麻烦也开始找上门来。

我想后面的故事不用说大家也很熟悉，《横行霸道IV》上市后在媒体上大放异彩，既叫好又叫座，成为今年力压《光环3》的超级热门游戏。对于Houser兄弟来说，这样的成功让他们重新回到顶级制作人的行列里。而作为这个系列的创始人David Jones在制作了《除暴战警》之后也宣布将会重新回到GTA类型的制作领域里来，而他计划中的作品则是一款警匪题材的MMO（大型多人在线游戏）。David表示这将会是一款能够匹敌“《GTA》系列”的多人游戏。

在过去的11年里，“《横行霸道》系列”重新为我们描绘了电子游戏的版图，它探索了逼近真实的新疆界。它为电子游戏带来了更开放、更危险、更令人兴奋的广阔世界。电子游戏不再是孩子们的玩物，而是具有了堪比文学作品的复杂意味。尽管它启发了诸多后继者在这一领域里不断开宗立派，树立自己的品牌。但是我们看到，目前无论是《黑道圣徒》、《教父》抑或是《黑手党》都还不具备和《横行霸道》抗衡的能力，无法提供《横行霸道》所提供的如此成熟和多样的游戏体验。

尽管游戏中表现的同类内容比起电影和电视中的已经收敛了很多，不过对于传统的人士来说，《横行霸道》的题材和表现形式仍是一种危险。游戏的制作人Dan Houser曾有这样精辟的一番分析：

“关于莫须有的电子游戏引发青年人的暴力事件一直争论不断。实际上很多人反对的不是内容，而是这种媒体。有些记者和政治家们不承认电子游戏也是一种媒体。但这就是社会的变化趋势，不承认这个只是守旧派的表现。”

像《横行霸道》这样探索真实表现的游戏显然不会就此停息，电子游戏对于自身内容的更多元地探索也不会止住脚步。就和曾经的小说、电影、流行音乐一样，我们相信电子游戏也迟早会站上大众文化的舞台中央。LU



■《横行霸道IV》上市时全美的游戏卖场都进行了疯狂的宣传。



▲《横行霸道 IV》在X360和PS3平台同时上市，尽管玩家们对两个版本的画面多有争议，但他们都承认这是系列的一次进化。

文编 尼亚 美编 chisun

雨中雷鸣



这次由我来保护你

我并非不死的战士，只是我不畏惧死亡。

巨壳事件之后，雷电的情绪很不稳定。他童年的记忆，在利比里亚内战为索利达斯征战的记忆全都冲上头绪。为了取得阳阳的位置，他为Big Mama寻找大首领的身体。拥有被改装成半机械的身体，雷电变得更加灵活。

五年后的今天，当斯内克见过内奥米后逃离南美时，无数月光机器人来袭，雷电要来保护斯内克。

黑色的风衣，金属的面罩和身体，银色的头发和面罩后面那双坚定的眼神一如往昔。灵巧的动作，在巨大的机械间辗转，手中的钢刃划过月光人造的肌肉组织，机器内油一样的血液喷出。

三台以三角队列行进的月光中间，不死的吸血鬼梵普旋转着身体，轻盈地兀自舞着他自己的舞步。

更多的月光将雷电包围，伸出的触手将雷电的双臂紧紧拉住。来到无法动弹的雷电身前，梵普甩掉自己的黑色长衫，从腰间拔出匕首，按在雷电的胸前并慢慢滑动，伴随着金属摩擦的刺耳声响。当他觉得线条已经足够长时，手腕向外用力，匕首深深刺入雷电的右胸，白色的粘稠液体渗出。梵普的食指捻起一丝，尝在嘴中：“你，也已经成为了不死之身？”

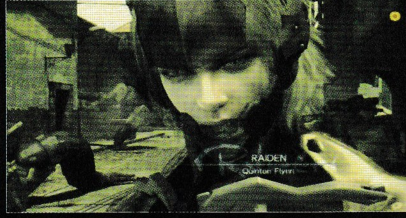
“不，我只是不畏惧死亡。”

雷电双脚缠住月光的触手，身体在地面快速旋转，如此的惯性绝非普通人能够承受。两个素敌五年后的首次相见，利刃相对。使用枪械的杰克已经不再，冷兵器才能血脉喷涌地战斗。没有装饰品，只是实在的金属，拉长的剑身，延展出锋利的边缘，对战短的匕首。两人礼让般将对方的身体推向极限。伤，也许才是感受身体、感受生存的唯一途径。

雷电将炽热的深红色钢刃刺入自己的小腹，刺穿，同时伸入抱紧自己的梵普的身体。梵普暗红的血在碰触剑刃的同时蒸发到空气中。

“你将是终结我生命的人吗？”梵普身子直挺挺地倒在地上，脸上露出令人不解的笑容。





Nothing to Lose

没有人是永生的神灵，只有被赋予了命运筹码的不死怪物。

在前往影子摩西岛寻找轨迹枪的途中，经过刚和梵普殊死一战的雷电仍然坚持要战斗。

雷电：让我去吧，从现在开始，我以我自己的意志生存。（雷电努力将身体从平台上撑起，然而背后仪器检测带的细微拉力却将他的身体重重地拉回平台。）我不要再像个奴隶一样被人支配。”

斯内克：我只是一个影子，在没有光会照到的地方。如果你跟着我，你永远也见不到阳光。

雷电：你，和我，都是这场代理战争中的棋子，但是只要结束这场战争，我们就会获得自由。这是我获得自由的唯一方法。我没有能够再失去的东西。

斯内克：你知道，你有要守护的东西。

雷电：那些，永远也不会属于我。我出生的日子，雨就在一直下。

斯内克：不。你是雨中的闪电，即使是漆黑的夜空，你也可以将之划破并绽放出耀眼的光芒。（斯内克撕掉挡住被忒少上的左脸。）我没有未来，几个月后我将成为大规模的生化杀伤武器。而你，你有你的家庭。

雷电：我没有家庭，我什么都没有。我一直以来都是孤身一人，一直……

家，是雷电心中永远的痛。从出生，到悲惨的童年，做杀手的少年，特训的青年，为任务出生卖死的棋子。

他的身体重重地摔在地上，他的一生都如此无力吗？他紧紧抱住斯内克的左腿。他如此恳求，一个战士，一个不顾生死的战士，他要的就是战斗，向着目标，即使搭上生命，也要前行。因他现在已经有了目标。



无人永生

我们不能改变过去，也不能忘记过去。我们能做的只有结束它。惟有献上生命，才能赎清罪恶。

即使再重的伤，坚强的心也能让雷电重新站起来，肉体可以变为金属，心能比金属更坚硬。

等待奥塔肯开启霸王（REX）的斯内克深陷于摩西岛月光包围中，雷电依旧如切豆腐般将几台月光斩成碎块。

梵普：殊死搏斗的感觉如何？怕死了吗？

雷电：对不起，但是我现在还不能死。

梵普：那就杀了我。

斯内克用轨迹枪抵挡接踵而至的月光，两个不死人继续进行互伤的战斗。实力相当，两人都拼上了性命。在数分钟的自杀式攻击后，体力极限边缘的两人都无法再挨一刀。佯败的雷电跪在地上，高高举起小太刀的梵普露出极大的破绽。雷电弹出插在身体上的匕首，全部扎入吸血鬼的身体，趁势捡起钢刃，斩倒梵普。



不死的人，世界上并不存在。每个人都有他的极限。梵普是，雷电是，斯内克也是。梵普的身体并非有神的眷顾，而只是内奥米改造的结果，他体内的微型纳米计算机让他受伤的血肉一次次快速重生，让他看起来像一个吸血鬼。而谁能想象重生的空虚感？这样的肉体，只是灵魂暂时寄放的空壳。如今，它也到达了极限。梵普注射抑制纳米计算机的针剂，当纳米计算机消失作用的时候，他一生的痛楚都在同一时间袭上身体，他浑身的血管都膨胀起来。在痛苦中死亡，欣慰地留下最后一句话："我能死了？"从喉咙深处发出的低沉声音逐渐微弱，最后连回声也消失。

为霸王安全脱出，留下殿后消灭月光的雷电被倒塌的工厂墙壁散下的巨石压住右臂无法动弹。战胜海魔鬼（RAY）的霸王已经无法动弹，死狐病毒也无法继续对山猫产生作用。名为世外桃源的潜艇浮出水面，巨大的船头向跪在码头上几乎失去知觉的斯内克撞来，创造历史的战士即将消亡。世外桃源的巨大身躯慢慢靠近，推动的海水不安地咆哮，在码头的壁垒上激起层层浪花。船头顶破码头最前方的石面，如破冰而行。废墟下的雷电努力挣扎，然而没有丝毫可以脱离这困境的征兆。他摘掉右肩的关节，然后左手举起自己的钢刃。

"对不起，阳阳。"

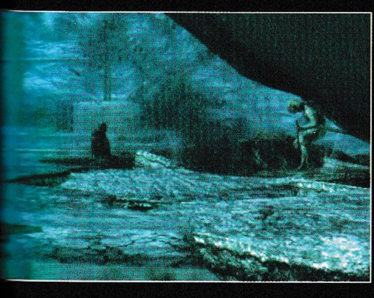
当斯内克身前最近的一块石头即将崩开之时，刀落下，白血如泉水喷涌，水花却在一次最激烈的飞溅后随着一声闷响而间断了片刻。巨大的金属船身停在近在咫尺的目标前抖动，无法前行，在高昂的船头下，一个渺小的身躯顶住了这巨大的压力。紧绷的肌肉膨胀变形，右肩突兀的巨大伤口上，惨白的骨头断露在外面。咬紧牙关，身后巨大的动力每一丝毫的前冲都激起带着碎石块的黑色水花。没有人知道，相对来说如此细小的身体如何迸发出巨大的力量让这庞然大物停止片刻。

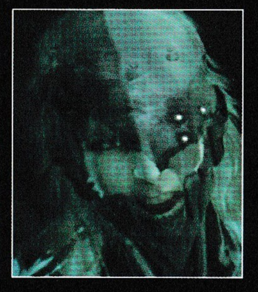
雷电的双脚在龟裂的地面极慢地滑动，为让这双脚再多一些阻力，左手的钢刃毫不犹豫地插入拱起的右脚。

"斯内克，快！"

雷电跪倒在地，看着向后匍匐的斯内克，耳边巨大的轰鸣声在疼痛和自己发自全身力量的呐喊下在脑中瞬间成为空白。

"罗丝！"曾经的回忆涌上心头。





罗丝：杰克，还记得我们相遇的那天吗？

雷电：记得，在纪念堂前……你身边有那么多的观光游客。

罗丝：是啊，他们询问我电影里金刚爬的是哪栋大厦。我说应该是克莱斯勒大厦。而你这时候站出来反驳我，"不，是帝国大厦。"

雷电：我说《哥斯拉》里面才是克莱斯勒大厦。

罗丝：我们开始争论，完全忘记了周围最初提问的游客。

雷电：等我们回过神来，他们都走光了。一周后我在基地走廊里无意中再次遇到你……

罗丝：神奇的巧合……

雷电：那晚，我们到帝国大厦的楼顶。

罗丝：那里太美了。

雷电：我不再关心谁对谁错。

罗丝：那就是我们第一次约会……

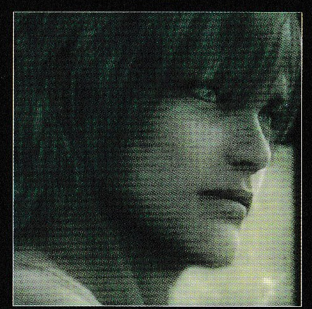
雷电：我们在你的公寓里看了一整夜《金刚》，一遍又一遍，一直到第二天，也没有入睡……

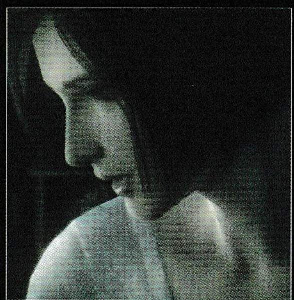
雷电的身体在船底和路面之间辗转数圈，面罩上的红色小灯最后闪了一下，然后熄灭了。

室外桃源被赶来营救的援兵赶走。无助的老蛇挣扎着起来，寻找雷电。只有截在石头上的钢刃挺立不倒。

自由

为自己而活，找到生命的全新意义。





雷电最初作为《MGS2》的主角出现的时候，无数老玩家瞠目结舌，他们不解小岛用这样一个银发奶油小生代替男人味十足的斯内克的用意。而这个一直成长的男人用它的行动证明了自己的价值。在《MGS4》中虽然雷电并非主角，出场次数也并不太多，然而每一次他都带来足够让人心情起伏跌宕的情节。第四章结尾处雷电断臂后力挺世外桃源，为增加一份力量将剑插入自己的左脚，每次听到雷电对自己心底最爱的女子最后一声呼喊时，适时响起的音乐加上《MGS2》中与罗丝相同的对话，我都无法稳定自己的情绪。记忆并不能让我们得到更多，然而真切记得却能明了现在，并更加珍惜身边的一切。在小岛的世界里，雷电不是最强的战士，他也从来没有成为过最强的战士。每一场战斗，他都要拼尽全力才能撑过；爱的人，他埋在心底最纯粹的地方；身体，是他惟一可以付出的，也是他能掌控的最珍贵的东西。

就像最后大首领对斯内克说的："自由，是这个世界中的所有人一直追求的东西，而他们所有人都被困在自由这个牢笼中。不要改变这个世界，而是要竭尽全力让这个世界顺其自然地向着他应有的方向发展，那才是真正的自由。要尊重他人的意志，并相信自己。"世界并不需要最强的战士，而是需要懂得爱的最坚强的心和最坚强的信念。

窗外温暖的阳光透过玻璃铺在看护病房床上赤臂的男人。他自然地侧躺，面向着光来的方向。白晰的皮肤上有一条条似乎是曾经存在过的盔甲接缝的痕迹。

罗丝带着她和杰克的男孩轻声走来。可爱的男孩有着和杰克一样的银色头发。

当这对恋人再次拥抱在一起的时候，杰克终于得知这善意隐瞒了五年的温情。为此付出的人包括杰克、罗丝、坎贝尔、梅丽尔……

"我的儿子，小约翰……"他伸手要摸摸这可爱男孩的脸，而男孩也许仍旧稍有陌生感地向后退了两步，"啊，还是害怕我啊……"

"我不害怕！我觉得你太酷了！有点像漫画书中的超级英雄！"说着，小约翰嘿哈地喊着挥舞手中的玩具剑，最后做出一个武士单手持刀的姿势，杰克似乎从中看到了自己的影子。

他紧紧抱住妻儿："罗丝，我不会再让你独自一人。" LU

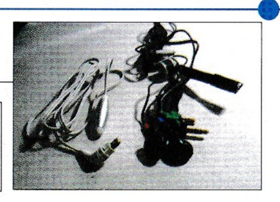
掌机研究室

“黑角杯”游戏城赛我爱周边DIY大赛作品专题

为期两周的“黑角杯”游戏城寨我爱周边DIY大赛中此次DIY大赛中，参赛者们用他们的想象力与动手能力创造出一款款别出心裁的作品，本此比赛得奖的选手除了可以获得黑角送出的周边大奖外，其作品更有机会成为真正的周边，以实物商品的形式传递到每位玩家用户的手上。

虽然此次比赛并不止包含掌机周边，家用机方面也有不少玩家提供参赛作品，但对于这样一个让玩家大肆发挥想象力与动手能力的盛会，掌机研究室又怎能吝啬版面呢？这次我们更特意请来黑角方面的评审专员，为其中得奖作品作出评价。让我们来看看这次比赛的参赛作品吧。

NDSL耳麦



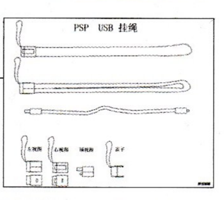
编辑评语 NDSL的麦克风坏了，又不想购买昂贵的原装语言耳机该怎么办？这位选手利用双手展示他的解决方案。

PSP按键增益：为PSP增加R2、L2键

作者解说： 用PSP玩PS模拟最大的硬伤就是键位不足，用方向键或者摇杆代替很不顺手，希望有一个装置来改变窘困的现状，PSP的usb接口在机器顶部中央，两边有固定螺孔设置供电位，如果有个条形附件安装在这里，在R1L1的方位下面增加R2L2的按键，然后通过自制系统的插件实现在游戏中使用该附件的功能，PS模拟中可以当成R2L2，正常游戏中可以设置一键出招。

编辑评语 正所谓一切皆有可能，这位选手的创意相信总有一天能够实现。

PSP USB挂绳



编辑评语 这位选手用图片来展示他的构思。把挂绳与USB融合为一，如此方便的周边被商品化，绝对会引来空前的热销。

三红防止箱

设计理念： 按照三红问题的缘由，及棉被法治三红的实例推断可证：用泡沫塑料做一个箱子，内部挖好回旋状的通风通道。当X360停止运作时用箱子包上，减缓GPU的冷却速度，从而降低三红概率。内部加电热丝的话没准还能治好三红。

编辑评语 三红的问题一直困扰着无数的X360玩家，不是采取加速散热而是缓慢温度变化的逆向思维让我们看见新的防止三红的可行性。

蚁巢机箱

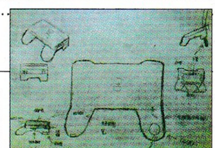
设计理念： 想一想沙漠里高大坚固，表面上密不透风里面却四季如春的蚁巢。既然X360主板设计有缺陷，那我们何不换个角度做个通风良好的机箱，面板？虽然这个机箱造型可能会怪一点，不过既有个性又防治了三红的机箱没准就成为艺术品了。

PSP橡皮人电池后盖

作者解说： PSP按键位置离边缘太近，玩的时候大拇指会曲的很厉害，时间长了会很酸痛甚至得关节疾病，不知道大家有没有玩过一种可塑的橡皮人，里面貌似是面粉之类的东西，可以做一个连同电池后盖的橡皮人，玩游戏的时候怎么舒服就捏成什么样子，比如可以捏成和PS2手柄一样的形状，改善PSP手感，不玩得时候就是橡皮人玩偶，电池后盖就是底座。

编辑评语 灵感往往来自周围的事物，这款周边把橡皮人玩具的原理融入到周边上，极具新意。

NDS/NDSL多功能手柄



编辑评语 这是一款集合手柄、音响支架、读卡器等多种功能的手柄设计。

新颖掌机保护贴膜

作者解说： 我们平常使用的掌机贴膜都是局限于掌机的屏幕部分，保证屏幕不受损伤。但屏幕以外，尤其是掌机按键部分周围则“伤痕累累”。此贴膜则可以覆盖整个掌机的正、背面!!!

编辑评语 全覆盖型贴膜目前市面上实在的确未发现，或许这位选手的构思会被采用些说不定。

多功能防尘盖

大家的GBA，NDS，NDSL等任氏主机都是以卡带作为游戏存储介质的，长时间插拔难免会造成金手指的表层磨损。后果就是金手指表层磨损，加剧氧化，再加上灰尘的进入，就会造成金手指接触不良。主机不能正常识别卡带内容或在游戏关键时刻死机，让玩家捶胸顿足。

还有，DS的玩家一般只有一种烧录卡，不是SLOT-1端，就是SLOT-2端，剩下的那端不是空着就是插一个防尘盖。但是闪存卡价格走低，不少人就拥有了不止一张TF卡。这样，一张卡存游戏，一张卡存音乐和视频文件，分工明确。但是另一张TF的携带就成了问题。最便捷的方法是保存在防尘盖中，方便取用，还解决了忘记放哪找不到的问题。

具体方案：

1. 防尘盖的金手指部分采用软材质，容易吸附尘土并易于清洁，（例如橡胶），可以在插拔过程中清洁主机的金手指。
2. 在防尘盖的正面设计卡扣式的小门，可以很容易的打开，方便玩家存放闪存卡等小物品。

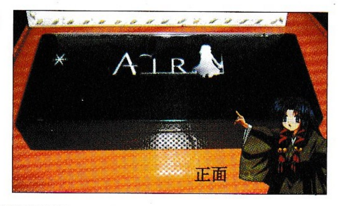
需要注意的地方：

1. 解决防尘盖金手指清洁部分材质的易老化问题。此处采用软材质材料，因要承受与金手指的摩擦，要采用合适的材质，这需要黑角的专业材料研制人员解决了。
2. 防尘盖的小门设在主机正方的下面。千万不能设在露在外面的的那面，万一在不知情的情况下打开就会丢失里面的物品，而且不美观。开在侧面会造成门太小，万一放进什么比较厚的东西就会卡在里面拿不出来。只有开在下面才最合适，不会妨碍金手指清洁材质的固定。为了清洁，软材质要固定在主机正方时防尘盖的上面。
3. 防尘盖的内部结构。个人认为打开小门后，内部的存储空间不要设计用于固定闪存卡的卡槽。每个人的需求都不同，谁也不知道玩家要往里面放什么，这部分宝贵的空间应留给玩家，让其自由安排。而且随身携带时产生的震动不足以对轻薄的闪存卡造成危害。如果技术可以做到，可以在内部空间内壁镀上一层薄薄的橡胶，以解决玩家的顾虑。
4. 特别对于SLOT-2端的防尘盖，一定要做到所有DS主机的颜色，露在外面对表面最好采用原主机相似的材质。毕竟防尘盖的外观很大程度上决定了其是否有市场。

编辑评语 虽然没有实牌和设计图，但详尽的说明足以反映他的构思，是一款十分讲究实用性的作品。

AIR主题PSP木盒

作为核心玩家与核心游戏爱好者，这款作品充分体现了参赛者的心思。木料、双层、真丝、这一切的奢华材料只是为了体现其对主机的惜心爱护。保护盒内更设置了LED等，夜里更添华彩。



续航先锋

作为掌机，强调的是便携性，所以续航能力不足也成了代价。有时出门游玩刚好没电或是聚会联机时间长而现场插座又不足机子没电的话真的会很扫兴。而带个外接电池又很不方便，多带几块电池又得换来换去。PSP2000用1000的电池的话，主机背后会突出了那么一块，不容易放入软硬包。所以希望能做出对应每个机型的超大容量电池如：PSP1000的1800mAh扩大到3600mAh，PSP2000的1200mAh扩大到2400mAh。

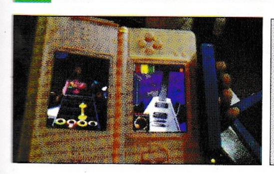
编辑评语 续航一直都是所有掌上设备不断改良的环节，希望你的愿望能让厂商们得以实现。

主机防尘布套

设计理念： 不知道购入次世代主机的朋友们平日都如何保养主机的呢？老在那摆着难免会有灰尘黏着，不玩的时候收起来又显得很麻烦，曾经见过PS2主机排风口被灰尘所掩盖的……所以希望有对应每个主机的防尘布套，让主机在多些时间处于保护状免受灰尘等外界因素困扰，游戏时只需要将布套拿起，游戏后再套上就可以了，简单方便，之所以用布是因为：1.柔软，不易划伤主机；2.脏了的话丢洗衣机里头洗完晾干又可以接着用。

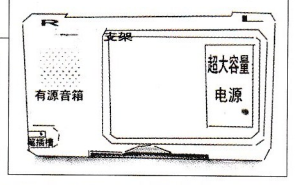
编辑评语 简单却十分实用的构思，找天小编也DIY一个放到自己的X360上试试~^

自制NDSL吉他英雄外设



编辑评语 据作者陈述，作品是按照网上教程制作的，但亲身实践的精神实在值得赞赏。说不定除了官方的吉他英雄外设，哪天我们还可以看见黑角推出其专用周边呢。

NDSL外接音箱



编辑评语 通过增大机身厚度的外接的音箱，虽然会对手感产生一定影响，但与主机融为一体的方式也算是不过不失。

迷你音响

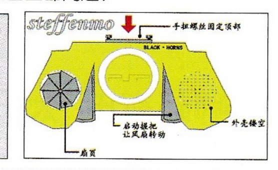
设计理念： 让玩家有更舒适的游戏环境和音效体验，为掌机配上音响设备。厌倦了耳塞，对掌机本身的扩音器又不满意，如果掌机能配上音响那该多好呀～虽然现在有音响底座，但是得让掌机放在上面，根本无法玩游戏，迷你音响最好可以外接电源和安放电池，采用3.5mm规格对应掌机，最好是蓝牙的，免去游戏时缠到线或拉到线的情况。

编辑评语 的确，目前的掌机音响大部分都需要把主机安装在上面，使得除了音乐和影片功能外一概不能使用，实在可惜。能够免除这些束缚相信会更受玩家欢迎。

windy summer黑角PSP风动盛夏手柄

炎炎夏日，你是否因为酷热而手汗加倍？你是否每玩一会儿小P就吹一下湿透了的手心？是否玩游戏紧张的时候无处释放？黑角 windy summer风动盛夏PSP手柄一下子解决上面全部问题！

编辑评语 这位steffenmo选手用直观的图片向我们展示了他的理念；长时间使用手心出汗在所难免，这款"风动盛夏"手柄可让我们在激烈的战斗中感受一丝丝的清凉，值得嘉许！



XBOX360冷却风扇

设计理念： 有效降低XBOX360使用时的机器温度过高而引起3红现象。

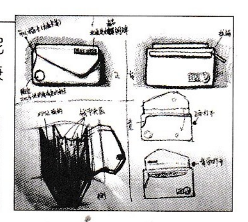
解说： 该周边由3个一般的CPU散热风扇、1块绝缘层压板、1个12V稳压电源、1个12V低压直流插座等组成。先在层压板上开3个风扇大小的洞并将3个风扇固定在层压板上，把3个风扇的电源线连接到插座上，插上电源即可使用。

PSP用鼠标

编辑评语 构思就与字面一样：玩家在PSP上进行各种的FPS游戏总觉得PSP的操作方式有点力不从心吧。这是作者3年来一直期望PSP出现的周边，不知道最终能够实现呢？

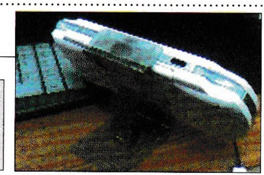
NDSL时尚生活包

作者解说： 材质可以是帆布、记忆棉、尼龙，有很强的拓展性和挖掘潜力；同时可以兼顾NDSL主机、交通卡、名片、零钱的放置。



编辑评语 具备时尚与实用性，这是一款NDSL收纳包、更是一个钱包。一举两得，相得益彰。

可折叠PSP支架

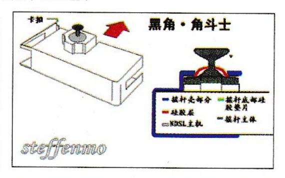


编辑评语 可能作者时间不足，只做出半成品；作者还希望在折叠支架的基础上增添充电器与扬声器。

NDSL角斗士摇杆

设计理念： NDSL的十字键手感非常不适合动作和格斗游戏，有没有人因为十字键而放弃了爽快的死神系列呢？有没有人因为十字键而放弃了经典的最终幻想水晶编年史？有没有人因为十字键而放弃了所有NDS上面的按键控制游戏？现在快把想玩的游戏找回来吧！NDSL的十字键不再会让你觉得操作困难！

编辑评语 同为steffenmo选手的作品，针对NDSL十字键的不适感作出实际的改良设计。作品不只是单纯的想象，更从图片上描述了周边的各部分细节。



PSP用布套

PSP布套相信大家都有，可是其设计有个缺陷。当把PSP塞着布套里然后插耳机听音乐时，是不可能充电的。理由很简单，布套只有一个方向的开口。

其实稍做改良就可以解决，在另一边开个L型洞，这样无论PSP怎么放都可以将这两种动作同时进行了。如果可以的话还能在布套背面缝上皮带扣，这样就能绑在腰间，方便携带。

屏显挂绳



编辑评语 采用先进的折叠液晶技术，把想说的话显示在挂绳上，对于开发商的挑战不少哦；但想象用此挂绳写上深情的“三个字”把PSP/NDSL交给心仪的MM，相信必定如你所愿。

去哪都有电 太阳能便携电池

编辑评语 如果能实现的话对长期在外的玩家可谓一大福音。

PSP/NDS机械随身包

作者解说：当我们在地铁上，公交车站的时候玩掌机来消磨时光的时候，时间一长，会感觉到手腕很累，特别是我女生那纤细的手腕，让我们男士心疼不已。所以我的创意是减轻手腕的负担，更可以调节的工具。

外形：一款略比PSP和NDS宽的硬包。

结构：包的宽度和长度比PSP略大上一圈。包的一头是背带，可以挂在脖子上，后面是套环可以挂在腰部。在包的里面是类似与消防车“云梯”的结构，这个结构是机械臂骨架，共有三节。但是和“云梯”不同的是，在每节的链接部位有这一个万向结，方便旋转以便调整。在机械臂的顶端是一个类似正方形的卡槽，宽度略比PSP宽上一点，因为要适应不同的宽度的掌机。在卡槽和机械臂的链接部位是一个可以旋转的部件，这样就可以把掌机放在卡槽中360°旋转。包的材料可以是皮革，机械臂和卡槽的材料可以用硬塑料吧。

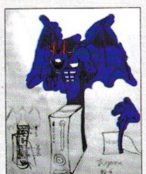
功能：站的时候玩，可以挂在脖子上，把机械臂伸出来并向上弯曲调节到适合的位置就可以相对减轻手腕的压力。当然也可以松开双手看电影，这样就不会因为要拿PSP而拉不住地铁和公交车的扶手而摔倒了。当然也可以躺在床上用PSP看电影，左手拿这饮料，右手吃着东西。真是非常惬意呀。

编辑评语 好懒的周边呀，如果发售了小编立即买一个（笑）。

X360 概念型艺术风冷“角龙”



编辑评语 全程100小时的超强DIY之作，外形与实用的完美结合，绝对是本次比赛的一大亮点。霸气的角龙与X360的结合视觉冲击，缔造次世代艺术主机！另外作者构思了一款蓝龙风冷周边（见右图），三红问题在这两款风冷设备面前将不复存在！



PSP萌包



编辑评语 萌要素当今ACG不可缺少的一环，此作品可谓是本次DIY大赛的一大“萌点”。黑底与白色蕾丝的配搭华丽而时尚，铃铛作为扣子也相当巧妙。LOLITA服装不只是女性玩家的专利，PSP也不只为男性玩家的专宠，快让PSP穿起华丽的LOLITA服装来萌翻一大片吧。

PSP触摸板

设计理念：给PSP加个触摸装置

作者解说：PSP上编写一个插件，使PSP识别USB触摸板 只要假以时日功能就更全了，市场潜力非常大的。

XBOX360-PS3通用手柄

作者解说：大家都知道，现在的原装手柄一个就300-400元，XBOX360手柄与PS3手柄在按键上是基本一样的 如果用一个手柄能对两部机器进行通用，是又省地方又省钱 ，这样的手柄大家都会喜欢的。

编辑评语 便宜是道理，兼容性更是硬道理，低廉而高兼容的方案不仅是玩家，更是每个消费者的永恒指标。但愿通用手柄的出现，为玩家解决这个烦恼的问题。

PSP专用放大镜

编辑评语 PSP的2.7寸屏幕岂能满足我们玩家的强烈欲望？

NDSL蓝牙耳机

编辑评语 PSP蓝牙耳机已经成为了现实，不知道厂商又能否满足NDSL玩家们的愿望呢？

Wii《银河战士》头盔显示屏

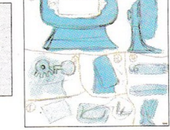
编辑评语 思考是动力的来源，相信不少玩家看见作品后第一想法就是推出一个《光环》系列的士官长头盔显示屏吧（笑）。

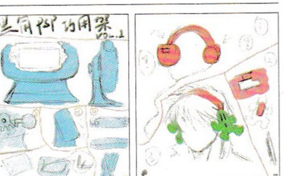


PSP巧用支架 + 最爱游戏DIY耳机

PSP巧用支架

编辑评语 自由旋转，随意角度，加上床上观看的功能，这款作品绝对是PSP看片一族的至爱。

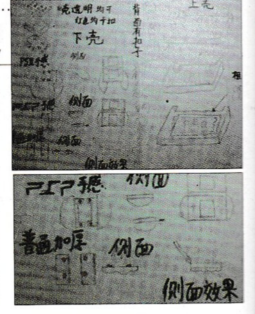




最爱游戏DIY耳机

编辑评语 年轻人个性很重要，这款DIY耳机可以让您随心所欲的替换表面装饰。你可以换上可爱的仙人掌，也可以换上酷酷的主题装饰，刚柔与否由你而定。

可DIY的NDSL保护壳



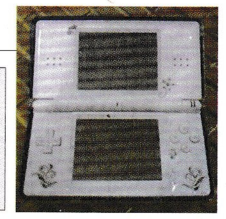
编辑评语 这款由会员“瘦子”设计的作品的理念在于可以自由更换周边部分。你可以随时替换“PSP手感模式”、“PS2手感模式”或“加厚手感”；上壳部分更可以加上自己心仪的照片和图案，做成一款NDSL相架。虽然草图混乱，但认真看却是一款可行性不低的周边。

NDSL用《超级机器人大战》真实版对战战棋



编辑评语 这款作品估计灵感是来自PS3的《审判之眼》。理念是把真实的高达模型搬到游戏台上，利用NDSL去控制真实的模型，机器人模型便会作出相应的动作。部件包款100平方米的对战显示液晶屏、160G硬盘，一系列搭载微型芯片的机器人模型等。这天马行空的构思或许实行起来颇为艰巨，但这或许让我们看到战略游戏未来发展方向的另一种可能性。

加固版红黑NDSL



编辑评语 因为NDSL容易摔坏，所以这名参赛者用双手展示给我们一台加固板的NDSL。在替换外壳后再加固一层外壳，让后在表面用上贴纸装饰，让厚厚的NDSL看上去不会呆板，潮感十足。

PSP音乐背包

解说：将小型音箱整合到背包的肩膀位置，PSP的线控则固定在左肩带上（小P当然放在背包里面^_^）。只要预先设定PSP为播放模式，接好线控收纳到背包中，只要想听时按一下播放就可以了。如果怕影响到别人（如图书馆），把音箱换成耳机就可以了（同样收纳于背包中）。

编辑评语 把PSP融入背包，音箱及耳机模式随心换。背上它，绝对引来无数P男P女的目光。

轻便型支架



解说：做个轻便型支架，方便安装和拆卸，看视频比较方便，最好能调角度以及固定角度，最重要就是要薄，方便携带。

编辑评语 看来选支架来做参赛作品的玩家不少；用薄薄的铝片做的轻便支架十分方便携带，加上容易拆卸，会得到评委们的青睐吗？

珍珠点缀NDSL



编辑评语 本次比赛的最后一款作品，其奢华风格更有过之而无不及：全周边由透明的珠子串联而成，中间更由粉红透色的珠子串成心形，其手巧程度令人叫绝。当看见这一款周边的时候，小编的脑中只剩下"华丽"两字了……

奖项以及厂商评语

得奖名单

优秀大奖

X360概念型艺术风扇"角龙+蓝龙"

新颖创意奖

自制NDSL吉他英雄外设

黑角评语：动手能力实在是强强强~只要肯动手动脑，DIY外设根本不是问题。

华丽炫目奖

珍珠点缀NDSL

黑角评语：除了华丽还是华丽，呵呵~已经是奢侈品了。

自制PSP萌包包

黑角评语：萌到极点了，此款包应该是Gothic风格的吧，还是Black sweet？加入Lolita的设计是最大亮点！

实用技术奖

PSP/NDSL数据线挂绳

黑角评语：此概念我们（黑角设计师）在DIY比赛前就设计好了，可算是无独有偶啊，哈哈。

NDSL角斗士摇杆

黑角评语：格斗游戏是十分需要的，即便是触摸屏也好~使用十字键的几率也是很大的。

妙趣横生奖

Wii银河战士头盔显示屏

黑角评语：创意是一流呀，赞一个！真是高科技呢~还牵涉到授权等相关问题呀~

XBOX概念型艺术风扇"角龙+蓝龙"

黑角评语：确实是CAPCOM的铁杆饭呀，向你致敬！但实际生产还是存在授权等相关问题。

商品潜力奖

NDSL多功能手柄

黑角评语：不错不错，解决了DSL音源小的问题的同时增加手感。

PSP巧用支架与DIY耳机

黑角评语：真"巧"呀，图示更巧，实用与创意结合！

玩家参与奖

PSP用鼠标

黑角评语：很单纯的想法，可是就像某大叔说的那样"有爱就有未来啊"。

PSP风动盛夏手柄

黑角评语：炎炎夏日，让你的PP干爽起来~简单实用。

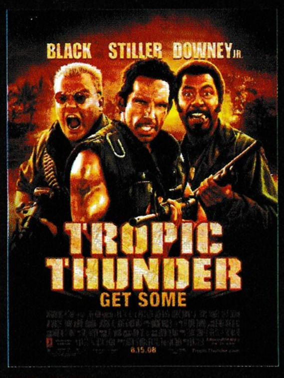
在专题的最后我们要感谢黑角为本次比赛提供的赞助和支持。本次周边DIY大赛总参赛这们都施展浑身解数，得奖的选手们自然值得庆贺，但落选的选手也不用失望，期待下一次周边DIY大赛的时候，各位能获得好成绩。我们下次见！

文编 光年　美编 chisun

IT'S NATRUAL FUN!

好久不见啦，9月我们的休闲吧为你带来了8页将数码产品、电影、流行书和音乐一网打尽的各类资讯。相信在过去的8月中不少玩家都玩了《灵魂能力 IV》这款游戏吧，它精美的人设，良好的对战性，让城寨的不少编辑们也沉浸其中。其中自创角色的功能可玩性极高，能创造出不少超乎你想像的角色。本期的娱乐聚焦就会为你带来一场盛大的自创人物模仿秀。









1 动物U盘

看到这堆充满了童趣的木块，大概很多人都会想拿到手把玩一下。尽管过去的很多年塑料这种更耐久、更廉价的材质几乎是U盘外壳的标准选择，但随着闪存价格的直线下降，越来越多的人意识到U盘这种东西没必要有万年不坏的金刚之身，自然、有趣可能更重要。把这些外型为各种动物，材质是木头的U盘，放在你满是现代塑料感的电脑桌面上时，大概的确有种原始趣味。

2 音乐夜灯

这个形似甲虫的夜灯可以插到你家里的任何一个插座上。不要小看了它不起眼的小巧身躯，实际上它可以作为无线接收器播放你电脑硬盘中的音乐，而它的光色以及明暗都会随着音乐的节奏和音调不断的变化，在房间的角落放着这么一只“萤火虫”会让你的卧室生机勃勃的。



3 方向盘手柄



喜欢玩竞速类游戏的玩家大概会对这个黑色的手柄相当感兴趣。这个有趣的东西就是由一支游戏手柄和一个迷你方向盘组合而成，不玩竞速游戏的时候还能把它拆下来，十分方便。不过对于狂热的赛车迷来说，手柄中央的这个只能用手指拨动的迷你方向盘大概还是很不过瘾吧。

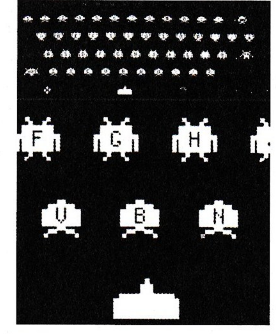
4

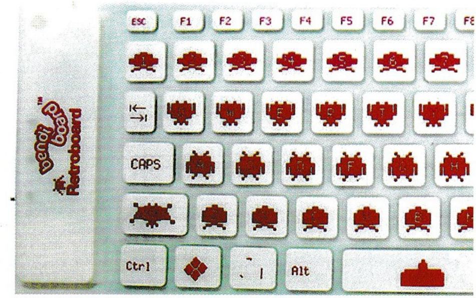


双面触控屏

如今触控屏幕已经成为了电子产品的一个热门的应用。任天堂的NDS大肆宣传的触摸世纪和苹果公司iPhone的多点触控让我们越来越喜欢这种直观的操作方式。这里我们为你介绍的是另外一个让人惊喜液晶屏产品——双面触控屏幕。你可以在屏幕的两边观看画面并实现点击触控，只是目前它还只能现实橙色的点阵图型，不过这也足够让你和朋友面对面的来一局圈叉棋啦。

5

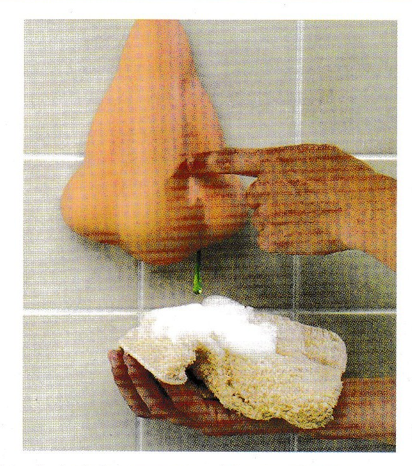




太空侵略者键盘

《太空侵略者》游戏中的各种点阵怪物现在可以说已经成了那个时代的一个标志了。越来越多的厂商打起了它们的主意，继之前Taito授权做出了太空侵略者版棒球帽之后。现在电脑键盘也汹汹来袭。不过老实说这个键盘做的相当细致，几乎还原了原作的游戏界面，还蛮有趣的。除了黑白色只外还有一种红白色可选。

6



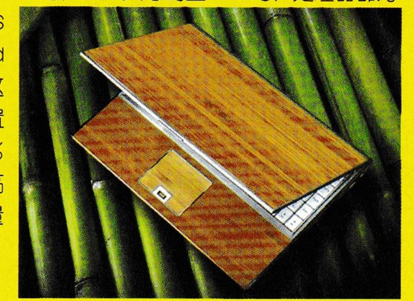
鼻子沐浴露

玩过《瓦里奥制造》的玩家应该会对里面有一关少女吸鼻涕的小游戏历历在目。其实现实中这种恶搞的家伙也无所不在。一个设计师设计了新的浴室用品——一个巨大的仿真鼻子，你只需要事先把沐浴露和洗发水之类的东西灌入其中，等到洗澡的时候就可以靠按压鼻翼挤出来了，很方便，也……很恶心。

7

华硕“竹”系列笔记本电脑

这个系列的电脑采用艺术品等级的Moso竹子，竹子材料会给你带来良好触觉感受以及审美体验，温和自然，而且每一台都是独一无二的。共有两种规格，12.1英寸的重 1.57kg，11.1英寸的重1.25kg，处理器都为酷睿2双核。同时也有ASUS的节能技术 Super Hybrid Engine technology，使用这种技术的笔记本可以比同配置的笔记本电池时间延长 35% 到 70%，同时系统性能提高23%，一年的二氧化碳释放量每台减少12.3kg。



8



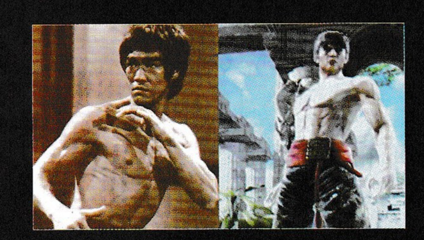
浴室里的播放器

这款索尼刚准备在日本推出的播放器外形就像是个白色的小酒壶。不过对于那些就算是在浴室里也想看看刚从网上下载的电影的电子产品爱好者来说，它可是个大救星。即便是在雾气蒸腾的浴室里你一样可以拿它看视频，它内置了2G闪存，据说可以在1公尺的水里撑上半个小时。两节3号电池可以播放23个小时。只有4寸的屏幕的它，甚至还挂着索尼Bravia电视的品牌哦。

《灵魂能力Ⅳ》是近来在玩家中最流行的话题性游戏。它和前作一样不仅在亚洲地区流行，甚至在欧美地区也备受追捧。在本作中制作厂商Namco除了特别加入了尤达大师和达斯·维达这两个《星球大战》的标志性角色之外，游戏中有着超高自由度的角色创建系统也是让玩家们疯狂的一个亮点。和近来的《孢子》一样，《灵魂能力Ⅳ》中提供的丰富素材和方便的制作系统让不少玩家都开始琢磨该怎么对自己喜欢的动漫人、游戏人物来一次Cosplay。如果你也想自己做一个的话，不如先从下面玩家们的创作里找找灵感吧。

《灵魂能力Ⅳ》自创人物模仿秀

格斗人物系



李小龙

不管过去多少年，只要提到功夫。总会有玩家会把一代宗师李小龙搬出来，可惜的是这个玩家自制的李小龙虽然有着和本人同样精瘦的身体，以及整齐的八块腹肌，但是面部表情多少还是缺乏了本人的那番不可复制的神采。



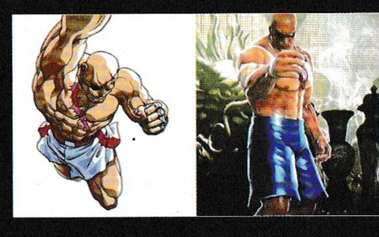
雷电

《致命格斗》中的雷电尽管已经随着系列的衰落而但淡出很多玩家的视野，但是还是有玩家对这个有着残酷终结技的角色很感兴趣。尽管这个角色的服饰并没有完全还原原作，但是《灵魂能力Ⅳ》中居然能找到斗笠这样的奇特的装扮已经很让人吃惊了，可见这款游戏的自定义素材有多丰富。



B. Orchid

这个来自于更古老的格斗游戏系列《杀手学堂》的女性角色可能很多玩家都已经没有印象了。看看当年造型里光滑的CG头发，再看看如今细碎自然的头发造型，不由得不让人感叹技术进步的力量。



沙加特

这个《街霸》中的泰拳高手也被玩家顺利的改造进了《灵魂能力Ⅳ》的行列。右眼的眼罩，胸前的伤疤，健壮颀长的身材，实在是还原的让人无可挑剔。他标志性的光头和一双杀气十足的眼睛让人甚至毫不怀疑如果做一个次世代版的Sagat的话，大概出来的效果也应该和这个玩家自制版的模型相差无几吧。

动漫人物系



希曼

估计很多人小时候都看过希曼和希瑞的卡通片，这个手举神剑的英雄有一头北欧人标志性的金色长发，胸前古怪的十字装束实在难以想象可以在游戏中由玩家来自制出来。不过事实再次证明这种古怪的装束对于《灵魂能力Ⅳ》来说还算不上什么，就连兽皮的裤子、长靴都还原的有模有样。





罗宾

蝙蝠侠的好助手罗宾也不负众望的登场了。尽管游戏里没有内置全套的紧身衣可选，玩家自制的这套衣服倒是也很符合角色的感觉。角色的面部还原度很高，尽管仍然是东方人式的脸庞，但那副古怪的面具配得恰到好处。



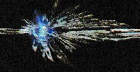
小丑

刚刚上映不久的《蝙蝠侠 黑暗骑士》受到了从观众到影评人的一致赞誉。大概是赶着这股热潮，居然有玩家在游戏里做出了小丑。他的紫色西装倒是比较简单，不过那张恶魔般的脸实在是无法在强调美形的《灵魂能力Ⅳ》里做出来，于是出来的效果还真是让人意外，有一种日式漫画的奇特感觉。

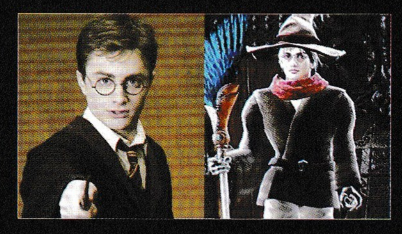


毒藤女

大概游戏里缺乏卷发是最让制作她的玩家头疼的事，对比原来的漫画你就会发现，毒藤女藤蔓缠身的感觉并没有在自制的人物身上表现出来，最惨的是一身光滑的绿色皮肤倒是让人想起了《史莱克》电影中的角色。



电影角色系



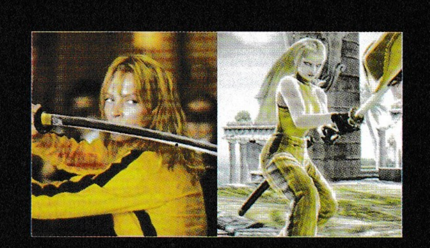
哈利·波特

说真的，大概没什么人会对在《灵魂能力Ⅳ》里做一个真人版的哈利·波特抱有希望。但是这个玩家简直太绝了，这简直是对《灵魂能力Ⅳ》角色创建潜力的一次证明。圆圆的古典式眼镜，苍白而棱角分明的面部，大大的魔法师帽子，略显宽大的衣服，右手中古怪的扫帚，活脱脱的一个3D版的哈利·波特。如果能再做一个伏地魔和他在游戏里来一次魔法对决应该让不少粉丝激动不已吧。



索隆魔王

《指环王》中的魔王索隆倒是和《灵魂能力Ⅳ》的人设感觉非常契合。可惜索隆的可怕面具大概很难找到一个类似的，于是机灵的玩家变通地利用日本武士的头盔来代替。不过出来的效果也足够古怪。圆头圆脑的索隆比起电影里显得傻气了不少。



乌玛·瑟曼

看到这个超强的Cosplay相信不少影迷都会灿然一笑。和之前的李小龙不一样的是，这个来自《杀死比尔》的新娘除了衣着比较类似之外，对于演员乌玛·瑟曼的那种标志性的杀气眼神也表现得惟妙惟肖，称得上是神形兼备，制作这个角色的玩家大概是她的超级粉丝吧。

游戏角色系



泰达

野村哲也用混搭拼接的风格设计了泰达这个身世复杂的闪电球球员角色，是“《最终幻想》系列”里让人印象十分深刻的一个男主角设定。没想到玩家自制的泰达角色居然也取得了相当接近的效果。那头日式的金色乱发，黄色的棉质上装，皮革的裤子加上神似的脸庞，就好像是换了身衣服的泰达一样。

奥隆

这个个性十足的大叔角色本来就十分怪异，无论是衣着还是武器都特点鲜明。但玩家自己创作的奥隆几乎有了以假乱真的实力，那把宽大的剑、竖起的发型，墨镜、挡住半张脸的立领，真怀疑当初《灵魂能力IV》的素材制作师是不是特别按照奥隆的特性制作了一套素材，让这个自创角色如此的自然贴切。



但丁

《鬼泣》中的帅气男主角但丁是不少玩家喜欢自制的角色，不过他标志性的白色长发非常难搞定。或许是原画设计的实在是太出色了，右边由玩家自己创建的角色尽管有着红色的套装和一把大剑，但难以表现出但丁的那种不羁和浪荡的感觉，算是在众多Cosplay中比较失败的一个吧。



成步堂龙一

这个现代日本律师的角色居然也被人在《灵魂能力 IV》创建了出来，玩家的想象力实在是让人佩服不已。尽管原作中的发型被软化了不少，但是蓝色的西装还原的非常到位，无论是口袋的位置还是褶皱都和原作完全相同。

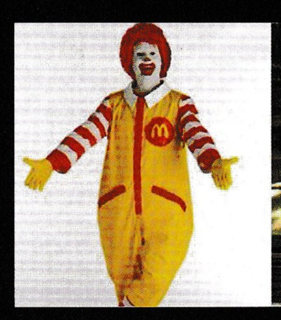


马里奥

我的天啊！《灵魂能力 IV》告诉我们，如果你的游戏角色得不到某个公司的授权没有关系，让玩家自己造一个就好了。这个穿着蓝色牛仔裤和蓝色坎肩的角色就好像是《北斗神拳》版的马里奥。不过世界上如果真的有一个叫做马里奥的意大利水管工的话，他恐怕应该是这副样子。建议下次《灵魂能力》新作可以考虑加入背带裤，让玩家们可以更好的还原马大叔。



特别系





麦当劳

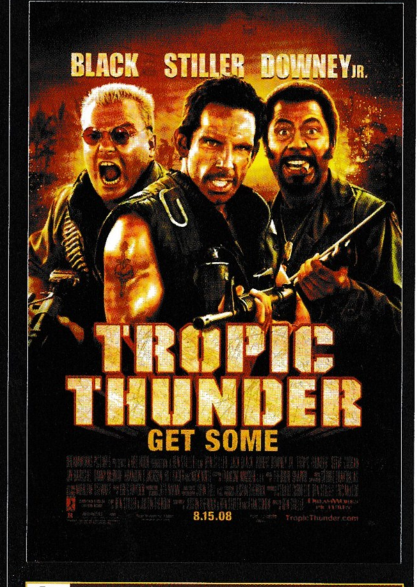
如果你见识过这个强大的麦当劳小丑角色的话，刚才《蝙蝠侠》里的小丑其实不算什么。红色的爆炸头、白色的皮肤、条纹的紧身衣，用的居然是刀片护手，难道创作者的意图是想控诉致人肥胖的连锁快餐店？不知道和他在游戏里对战一番会不会笑到晕倒呢。

DVD COMING SOON

热带惊雷

片名： Tropic Thunder
导演： 本·斯蒂勒
主演： 本·斯蒂勒、小罗伯特·唐尼 、安东尼·瑞维瓦 、杰克·布莱克
上映日期： 2008年8月13日

本·斯蒂勒在片中出演一位有些过气的动作明星，为维持挽救日渐衰落的演艺生涯，他决定参演一部号称"史上最贵越战片"的电影。同时加盟该片的还有杰克·布莱克扮演的喜剧明星，他的拿手好戏就是能在一部影片里同时扮演多个角色。至于小罗伯特·唐尼在片中则成了一位得过奥斯卡奖的演技派男星，为了能在这部大制作中出演角色，他甚至不惜把自己打扮成"黑人"。这支东拼西凑的剧组浩浩荡荡开进东南亚密林本来是准备拍摄外景，却阴差阳错卷入了真枪实弹的战争中，剧组几位演员不得不依靠自己曾经参加海军训练新兵营的经验，成为冲锋陷阵的士兵……



看点

这次的新片剧情显然准备对众多越战的经典电影进行颠覆，还有杰克·布莱克、汤姆克鲁斯和钢铁侠小罗伯特唐尼助阵，会是一群演员们的爆笑"战斗"之旅。

悬崖上的金鱼姬

导演： 宫崎骏
主演： 山口智子、长岛一茂、天海佑希
上映日期： 2008年7月19日

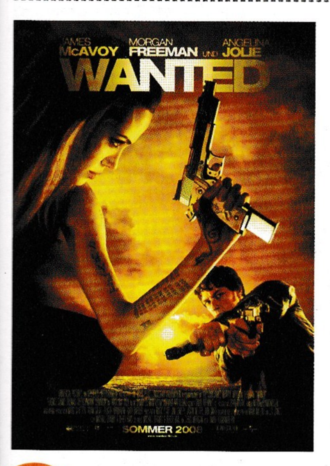


海边小镇，5岁的小男孩宗介，与家人们居住在位于悬崖上的别墅中。某天，宗介捡到了一个空的果酱瓶子，瓶子里有一条头被卡住了的小鱼，它就是故事的主人公金鱼公主小波妮。波妮本来是乘在海蛰的背上离家出来玩的，不想却被一个奇怪的瓶子卡住了大大的头。宗介帮助它从果酱瓶中解脱了出来。从那以后，他们开始喜欢上彼此。但是，波妮有时会被曾经是人类的父亲藤本领回海中。波妮的心中逐渐萌发了"想要成为人类"的想法，她偷走了父亲的魔法，向人类世界游去。

看点

时隔四年，这次宫崎骏用全手工绘画制作了新一部的动画长片，让我们期待这个日式的人鱼故事。

刺客联盟



片名： Wanted
导演： 提莫·贝克曼贝托夫
主演： 詹姆斯·麦克沃伊 、摩根·弗里曼 、安吉丽娜·朱莉
上映日期： 2008年6月27日

《刺客联盟》是导演提莫·贝克曼贝托夫的最新作品，他执导的《守夜人》《守日人》获得了舆论广泛的好评，《刺客联盟》是这位导演的第一部好莱坞主流商业作品。

影片讲述了一位苏格兰青年莱斯（詹姆斯·麦卡沃伊饰）所遇到的麻烦事。他有一个令人生厌的老板和一位经常忽视他的女友，直到他遇到了杀手福克斯（安吉丽娜·茱莉饰），一切都发生了变化。 紧接着，莱斯的父亲就遭到了谋杀，福克斯招募他加入进了一个名叫"兄弟会"的秘密组织，这个组织能够激发人的潜能。但实际上，"兄弟会"并没有人们想像的那么简单……

看点

和《黑客帝国》一样，影片讲述了一个整日忙碌、平庸无为的小职员如何神奇地变成英雄的故事。影片中除了有性感的安吉丽娜·朱莉担任配角之外，还有老戏骨摩根·弗里曼出演的大反派。影片中多场追车枪战戏都充满想象力，让人大饱眼福，甩枪的绝技更是酷到掉渣。

电影 COMING SOON

如何众叛亲离

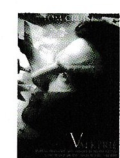
主演： 梅根·福克斯、克里斯汀·邓斯特
上映日期： 22008年10月03日



影片根据托比·杨的同名论文集《如何众叛亲离》改变而成，讲述了一个名叫西德尼·扬的英国作家的故事。在从一个时尚杂志社转向一家保守杂志社后，西德尼不可避免的遇到了工作上的冲突，新上司，新同事，新的工作环境，西德尼在每天工作的同时，也经历着或成功或失败的生活……

瓦尔基里

主演： 汤姆·克鲁斯、比尔·奈伊
上映日期： 2008年10月03日



汤姆克鲁斯担任制片人兼男主角的新片《Valkyrie》，剧情是由二次世界大战真人真事改编，描述一九四四年七月一段打算秘密暗杀希特勒的过程，当时暗杀小组引爆了装在手提箱内的炸弹，结果造成四人死亡，但暗杀目标希特勒虽然也受了伤，却幸运逃过一劫。曾执导《X战警》及《超人归来》等片的布莱恩辛格则应邀担任这部新片导演。

文雀

主演： 任达华 林熙蕾 林家栋 卢海鹏 罗永昌
上映日期： 2008年5月22日



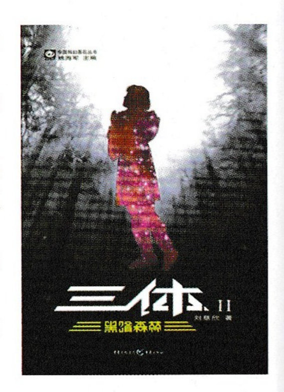
"文雀"是小偷、扒手的别名，本片的主人翁正是四个游手好闲的扒手。他们遵循"盗亦有盗"原则，虽然为"职业贼"，但生活无忧，偷东西不为养家糊口。他们在街上像跳舞一样辗转于行人间行窃，更多是觉得好玩。某天，他们突然遇上一名神秘而性感的女子。这名女子逐一诱惑了四个"文雀"，并要求他们为她盗取一件离奇的物品……

在交织着历史和未来的叙述中寻找幻想与现实的结合点

如果平面上的一个点有智商，不知道它要用多长时间推导出来“过不共线三点确定一平面”这一欧式几何公理。刘欣慈用这部扣人心弦的小说为我们娓娓道来。

三体II：黑暗森林

●作者：刘慈欣
●出版社：重庆出版社



作者刘慈欣的作品一向宏伟大气、想象绚丽，既注重极端空灵与厚重现实的结合，也讲求科学的内涵和美感，具有浓郁的中国特色和鲜明的个人风格。而本作为中国科幻确立了一个新的高度。

在《三体II》中三体人在利用魔法般的科技锁死了地球人的科学之后，庞大的宇宙舰队杀气腾腾地直扑太阳系，意欲清除地球文明。

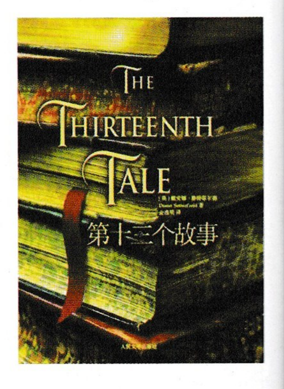
面对前所未有的危局，经历过无数磨难的地球人组建起同样庞大的太空舰队，同时，利用三体人思维透明的致命缺陷，制订了神秘莫测的“面壁计划”，精选出四位“面壁者”，秘密展开对三体人的反击。

三体人自身虽然无法识破人类的诡谲计谋，却依靠由地球人中的背叛者挑选出的“破壁人”，与“面壁者”展开智慧博弈……

“面壁计划”究竟能否成功？地球人究竟能否在这场你死我活的文明生存竞争中战而胜之？神秘的“黑暗森林”究竟意味着什么？一切谜底，都将在本书中揭晓！

第十三个故事

●作者：[英]戴安娜·赛特菲尔德
●出版社：人民文学出版社

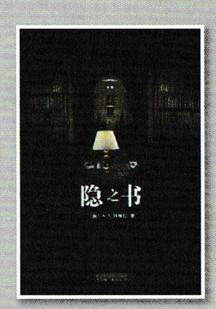


从小在父亲的古旧书店帮忙的姑娘玛格丽特，爱好读经典小说和传记。一天，她突然收到著名女作家维达·温特的来信。温特性格古怪而低调，常常编造自己的各种离奇故事糊弄记者，但谁也不知道她的真正来历。可她居然写信邀请默默无闻的玛格丽特来为她写传。

出于好奇，同样深居简出的玛格丽特来到偏僻的温特家。如温特所述，她的母亲伊莎贝拉美丽任性，父亲和哥哥完全听命于她，伊莎贝拉生下的一对双胞胎女儿却行为怪异。玛格丽特对女作家的故事既着迷，又困惑。半信半疑中，她开始调查这个家族，依照自己的调查结果将温特讲述的家族故事拼接起来。然而，寻找真相的过程令人胆战心惊，也彻底改变了玛格丽特自己的命运……

隐之书

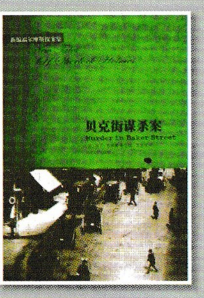
●作者：[英]A·S·拜雅特 ●出版社：南海出版公司



1986年9月某日，上午10时，文学研究助理罗兰，静静地坐在伦敦图书馆里他最钟爱的小桌旁，桌上躺着一本“维多利亚时代的大诗人”艾许的藏书，一本满是尘埃的大书。厚实的封面早已弯曲开裂，一圈圈肮脏的白色布带缠在书上，尽头处打了一个匀称的蝴蝶结。罗兰打开图书，打开这本自纳入图书馆之后就再也不曾有人翻阅过的图书。11时15分，第300页，一沓对折起来的完整稿纸赫然露出。罗兰小心翼翼展开稿纸，是两封信，他一眼就认出，文字出自大诗人流畅的手笔。信开头写道：“亲爱的女士……”现实中的罗兰，猛然间打开了一个埋藏了百年的秘密……

贝克街谋杀案

●作者：[美]马丁·格林博 等 ●出版社：人民文学出版社

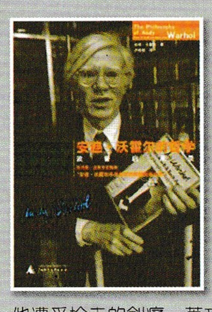


《贝克街谋杀案》是由擅长出版文选类图书的美国Avalon出版社策划的新编福尔摩斯探案集之一，集合了十一位英美当代著名推理小说家以福尔摩斯为主人公写的短篇小说，向柯南道尔致敬的同时，也令“福尔摩斯”迷们又可以看到福尔摩斯的故事了。

马丁·格林博，最著名的犯罪小说编辑兼作者之一，与乔恩·莱兰博以及丹尼尔·斯塔肖尔共同编著了这套《新编福尔摩斯探案集》。前者是柯南·道尔的遗产分配执行人，后者是获埃德加奖的传记性小说《传奇的叙述：阿瑟·柯南·道尔的一生》作者。他们三个还是广受好评的小说集《贝克街谋杀案》的共同编者。

安迪.沃霍尔的哲学:波普启示录

●作者：[美]沃霍尔 ●出版社：广西师范大学出版社



《安迪·沃霍尔的哲学》堪称“波普教皇”安迪·沃霍尔的非正式自传。沃霍尔在此书中回顾了自己病态的少年晨夕，孤寂的青年时代，在纽约闯荡的岁月，初创“工厂”的奢华时光，以及他遭受枪击的创痛。英文版刊行于1975年，此后事迹自然无法呈现，但沃霍尔的人生精华已然浓缩于此。

同时，这又一部拼贴而成的波普语录。爱，性，工作，艺术，名气，头衔，时间，死亡，美，成功……举凡时尚都市生活的各式困惑。三十余年过去，安迪·沃霍尔的波普呓语读来依旧新鲜时尚，或许，沃霍尔就是时尚本身。

8月的激动人心过去了，迎来是回复平静的9月：上学的上学，上班的上班，一切都是那么的平凡。让我们听听歌曲，细味寻找平凡中的点点闪光...



优の良曲 南搞小孩（双CD）

●专辑组合：南拳妈妈 ●发行公司：新力博德曼
●发行时间：2008年07月25日 ●语言：国语

"我们要玩音乐一直到老"是这个组合的一向宗旨，从第一张《南拳妈妈的夏天》到如今已时过五载。无论是成员巨炮和盖瑞的幕后转移，还是媒体的邀约不断，在这群大小孩的眼中远远不如他们的音乐重要。这套专辑是南拳妈妈五年来细心呵护孕育的心血结晶，精挑细选25首曲目而成的两张CD。

搞音乐像生小孩，每首都是心血结晶，而"南搞小孩"指的当然是现在的四位成员——弹头、宇豪、张杰、Lara。专辑中推荐各位耳朵聚焦的歌曲为《下雨天》、《再见 小时候》、《你不像他》以及《泪妆》。《再见 小时候》与第一首主打歌《小时候》的过去告别，为现阶段画上美丽的句点。《下雨天》Lara的甜美声线配合情绪起伏颇大的副歌，带出的奇妙震撼实在令人想再听几次。《你不像他》是周杰伦为弹头、宇豪特制量身情歌，韩风R&B混搭舞曲相信会听众们全新的感受。 由方文山填词的《泪妆》，谱写着女人的泪、男人的伤。

Faces Of FanFan(3CD)

●专辑歌手：范玮琪
●发行公司：福茂唱片
●发行时间：2008年7月11日
●语言：国语

新专辑《Faces Of FanFan》目的是让出道七年的范范"反璞归真，回观原点，全新出发"。服装造型由原本的嬉皮混搭风，改为简单、俐落的一式连身服饰；而范范在发型上，更是一心将留了八年的过腰长发，剪短50公分长度，以大学时代的及肩短发"清汤挂面头"全新出辑。

范玮琪《Faces Of FanFan》新歌+精选专辑由三张CD组成：其中《Fan's Classic》从过去范范的七张专辑中，严选12首传唱度最高的经典歌曲，加上一首新歌和六合一经典歌曲，绝对是3张CD中最精彩的一张。而《Fan Fan's Friends》则由6首过去范范在专辑里与不同音乐朋友的对唱的歌曲，参与歌手包括刘若英、光良、杨丞琳、张韶涵、郭静等人的合唱，加上1首新朋友的对唱曲，绝对份量十足。《Fan Fan's Self》则是由10首过去范范的创作加上1首全新创作。每张都有包含她不一样的感情，不一样的表现，绝对诚意推荐。



星空梦游

●专辑歌手：陈晓东 ●发行公司：EC Music
●发行时间：2008年8月15日 ●语言：国语

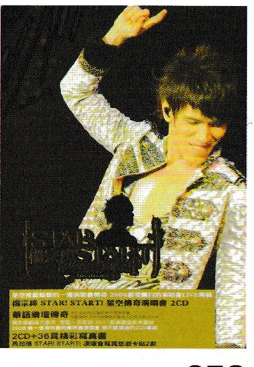


曾被香港乐坛公认的三大唱将之一，华语乐坛不可忽略的实力偶像派歌手。现在他回来了！专辑的制作虽然邀请了众知名音乐人如林夕、雷颂德、周初晨等一起合作，但陈晓东在这张专辑中却占据了更多的主动权，并亲自参与到专辑的造型及设计企划中。此外，陈晓东还独立创作了十首新歌中的三首词创作，掌控着音乐的方向以及感情的走向，为的就是要完成从歌手到音乐人的转变过程。

陈瑞凯创作的《方向感》抒发恋人相信自己的直觉，至于另一首新歌《爱不死》亦以超现实的爱情为题，以为了配合新碟的星空主题；此MV更找来《狗咬狗》女主角裴唯莹和歌手金莎演出；主打歌《心里有谱》的创作灵感源自一句北京方言"不靠谱！"，本来歌曲原为《靠谱》但考虑到"靠谱"这词除了北京人听得懂，所以才改名为《心里有数》。

Star! Start! 星空传奇演唱会（2CD）

●专辑歌手：杨宗纬 ●发行公司：华纳唱片
●发行时间：2008年08月15日 ●语言：国语、粤语、闽南语、其他



杨宗纬自超级星光大道的磨练与洗礼后，转瞬间成为最受瞩目的歌坛黑马新人，令人不禁称奇。出道不足半年间，仅一张2008年上半年度台湾最卖座的专辑的成绩单，通过了台湾乐坛圣殿——台北小巨蛋的考验，创下了歌坛历年来无人能及的一场演唱会纪录。专辑完整收录杨宗纬台北小巨蛋演唱会的30+1首LIVE演唱实录。其中现场更演绎经典的多种语言格局，如桑田佳佑的《明日晴れるかな》、张国荣的《MONICA》、洪一峰的《月夜愁》等，首首现唱不禁令人佩服他现场演唱的功力。杨宗纬真可谓是新人界中的翘楚，也是近几年歌坛中在现场演唱最有渲染力和感动力的优秀歌手。



"What if mankind had to leave Earth, and somebody forgot to turn off the last robot?"

如果，很久很久以后，人类必须离开地球，而忘记关掉最后一个机器人的电源，会如何？

Everything will be benefited if you pay attention to the relationships! It' s all about connecting to each other, that' s what WALL-E tries to do and others are just the side-effects.

当你用心与他人交往的时候，其他的事情也会从中受益。

机器人总动员
Wall-E
2008.6.24

游戏城寨

天下玩友是一家

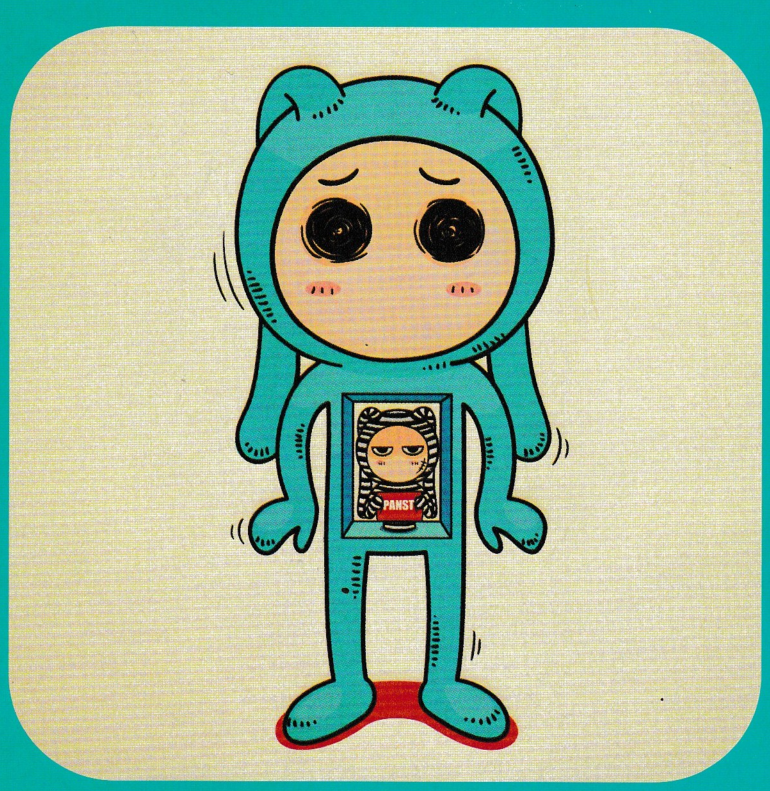
游戏·网络·音乐互动志

网络互动部分

糗大了

你有什么不开心的事，说出来让大家开心一下？

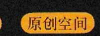
我与垃圾之间那不得不说的破事儿
游戏、电影、漫画
小学四年级
我与跆拳道MM不得不说的故事



图片作者：崇子

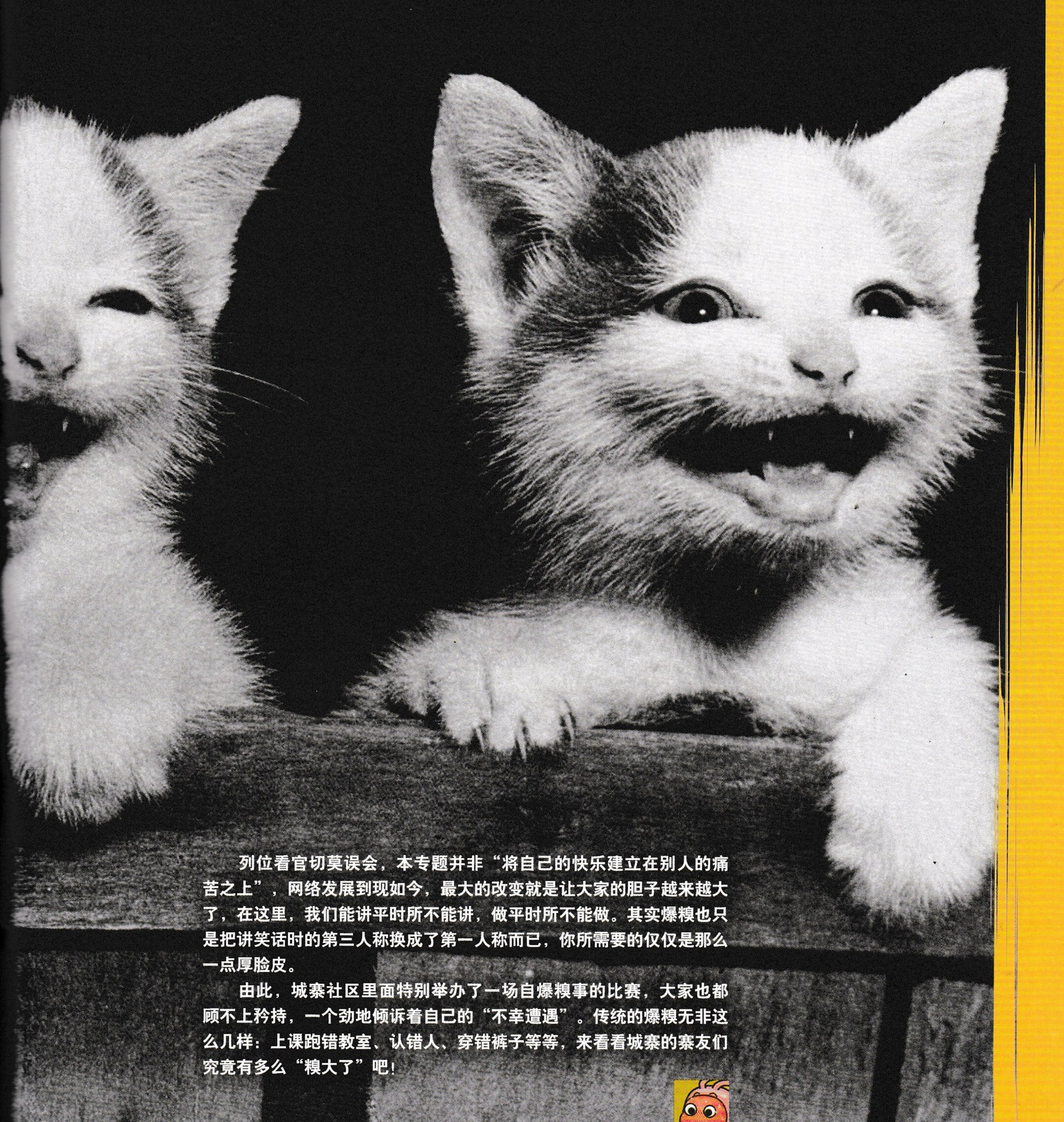






你有什么不开心的事，说出来让大家开心一下？

策划：玛鲁斯、尼亚、八神



列位看官切莫误会，本专题并非“将自己的快乐建立在别人的痛苦之上”，网络发展到现如今，最大的改变就是让大家的胆子越来越大了，在这里，我们能讲平时所不能讲，做平时所不能做。其实爆糗也只是把讲笑话时的第三人称换成了第一人称而已，你所需要的仅仅是那么一点厚脸皮。

由此，城寨社区里面特别举办了一场自爆糗事的比赛，大家也都顾不上矜持，一个劲地倾诉着自己的“不幸遭遇”。传统的爆糗无非这么几样：上课跑错教室、认错人、穿错裤子等等，来看看城寨的寨友们究竟有多么“糗大了”吧！

我与垃圾之间那不得不说的破事儿……

糗主：若鹏

糗大了指数：

那是在我尚算懵懂之时，大概小学三年级吧，在一个较为闷热的早晨，伴随着知了富有节奏性的悦耳鸣叫声，我与负责卫生的委员长以及其他的一些同学们都争分夺秒地在赶做卫生，而除了我们之外，班级里就再也没有其他的红领巾了，他们都在进行广播体操。晨练对于当时正处在发育阶段的我们而言无疑是相当重要的。

但是我们却只能够待在班级里接受这貌似应有的惩罚，说来也简单，无非就是昨天小值日中的一名成员因贪恋那短暂的无忧无虑，而乘着大伙儿不注意，以迅雷不及掩耳之势闪人，留下我们最后面面相觑，郁闷至极。之后班主任也不知是通过什么渠道听说了这件事，由于我已经有了心理准备，如同我所预料的那般，正值中年正处于敏感年岁的她十分之气愤。但超乎我意料的是，她居然连我们都给一起给惩罚了，理由是看管不严，而我就更冤枉了，居然是玩忽职守……由于我们的行列里并没有所谓的天才儿童，都是伙小屁孩，嘴巴都比较笨，于是相当自然的，无从辩驳的我们只得认命似的接受了这不平等待遇，而真正的犯人则是低着头捉着衣角的不敢抬起头看着我们，在我看来他是很惭愧，于是在我的安排下，我们不计前嫌的原谅了他。而他，则流下了激动的泪花，当然不是感动所致，他是在为自己的钞票而心疼……

当时我正在班级中与相熟的几个朋友拿着扫帚和拖把以及其余一些五花八门的保洁工具，热火朝天的将各自觉得肮脏不可遗留的所在都认真的要么擦拭，要么清扫收刮了一番。就在我仍然兴致勃勃地想要朝自己已物色好的下一个目标毫不犹豫的出手之际，一个绑着冲天辫，面容姣好，身材凹凸有致且平日都平易亲切，乖巧可人的MM叫住了我，那时候的天籁之音到了现在我都依然无法忘怀。

"鹏鹏，你能帮我把这些垃圾丢到回收处去吗？拜托啦！"

于是乎，我想也没想的就抓起地上的垃圾桶，风风火火的朝垃圾回收站奔驰而去，一路上就好像失了魂般，脑海里就只有一个念头：快些清理掉这些垃圾然后到MM那里去套近乎。

真是度秒如年啊，终于，我到达了心仪已久的校园垃圾回收站……

我视若无睹的当着广大师生的面将那一桶对于我来说是象征着追妞胜利的垃圾们都倒入到了那在我眼中如同于无底深渊的回收处……但是，也不知是老天有意对我开这样的玩笑还是怎么的，在回归途中，我不幸的被脾气火爆，对于虐人很有一套兴趣且极要面子的班主任给不偏不倚的瞅到了，天哪，被那么多花朵给包围着的她，居然还能够有闲情逸致的往操场周边扫视！于是接着她便气急败坏的抛弃了那伙正在操场上的队伍，向操场旁的我张牙舞爪似地咆哮而来。

不得了，我立马就慌了神，说时迟那时快，我丝毫也不考虑后果的将已是空荡荡的垃圾桶向上方抛去，很幸运的使其恰好落入回收处之内，然后自己快步踩着阶梯将生死置之度外的往上不断狂奔，继而义无反顾的往垃圾回收处蹦了进去……最终我获救了，而陪伴着躺在校保健室病榻上正尴尬不已的我的并非慈祥的双亲，而是班主任那狰狞的面容……无奈，因为这样的乌龙遭遇，原本关系还不错，有机会上钩的MM后来对我是若即若离，继而跟着一个家里有财有势的小少爷好上了。另外，由于有心人士的大肆宣扬，从此，我是名扬校内外，成了连校霸都忌惮不已的"狠"角色……



插图：李珍珠

游戏、电影、漫画

糗主：风间水月

糗大了指数：

1、游戏

那时初中三年级，当时对游戏的执着真没话说，一个朋友也是玩友来我家玩PS，当时我正好在激情地玩《纹章传说》（神作，时间杀手！），他试玩了之后很开心呀，直夸这游戏美。第二天带了个朋友来玩（这招很猥琐，不过当时也没觉得）。这下可好，我没得玩了还不说，他那朋友混熟之后干脆就呆我这儿不走了。我人品好，还帮他查攻略，帮他炒饭，帮他买饮料（不知道当时怎么这么有爱）。没日没夜的两天以后，我睡去了！第三天起来他还在继续战斗着，无事，继续看他激情陪着他激情。

第四天依旧如此，早上起来看他还坐在电视机前，我有些急了，说：“兄弟，你不睡会儿啊？”

他说：“没事，我还行。”但我看他面色已经活死人一般了，眼圈也发黑。

可他还是一如既往的打《纹章传说》。我又陪他激情看他激情，到了深夜我说：“你还是睡会儿吧，明天再继续就是了。”他说：“没事，我困了就去睡！”（我心想这小子都四天了你丫还真能熬）

可是当我在第五天的早上起来发现他还坐在电视机前面，面色已经开始发青了。

当时那个寒呀……因为之前听老师讲过，一个人如果七天不睡觉的话是会死掉的，认识他五天而已，他不会死在我们家吧！这可不是闹着玩的！

马上打我那损友家里的电话把他叫过来，我俩好说歹说才把他制止住，最后他临出门还说：“……那我改天再来玩啊！”（汗……你还来）

幸好，此人再也没来过我家，估计是回去后大病一场！

2、电影

高中时爱上电影，翻看了很多老片。一日看了城武、友朋和百吉的《泡妞专家》之后，对里面有句台词印象深刻，当时年少轻狂，将其奉为经典：“问世间情为何物，直叫人肉体相许”。第二天早自习，我把这句台词写在教室黑板上（黑板有两块，是后面板报区那块，我还不敢写在前面。）以此观察女生们的反应，借机逗她们开心。快乐的时光总是短暂的！很快上课铃声响了，语文老师走进来的时候我也忘记把黑板擦掉，老师很快发现了这句邪典，大声喝问是谁写的。当时我那头皮就麻了，心想别呀，老师您太认真了吧！在老师问第二遍的时候，两个女生同时把手无情的指向了我。靠，刚才大家还玩得挺开心的呢，这么快就卖主求荣了！这下好了，先到语文办公室听训，再到班主任办公室听训，最后到教导主任办公室听训。这还不算完，隔天我就出名了，全校通报批评：高二一班XXX同学，道德品行败坏，看黄色录影带（黄色？主任你牛X）之后将其中污言秽语在班级传播，违反校纪，污染校风，特此批评！

3、漫画

大二的时候英语课换了个新来的老师，真的很老！我对英语无爱，英语课要么睡觉要么就是看漫画。这天老老师不知哪根筋不对，念着念着课本就走到了我面前，当时我手里正捧着藤泽老师的《GTO》过瘾，他二话不说把备课本往桌上一拍，抢过我的漫画就狂撕（我租的啊老师！）还泻愤似的将碎片扔到垃圾桶里，然后命令我站起来作严厉的批评。一通大道理之后老老师问道：“你们班谁是风纪委员？”全班鸦雀无声！老老师又问了第二遍，我才不得不说“老师，我就是风纪委员！”全班哄堂大笑，这下老师更气了，不知是为了给老师解围还是给我解围，这时候班长大人站了起来（此人当时与我不和，牵涉三角关系这里就不说了）：“老师，我是班长，我觉得XXX上课看漫画是不对，但你这样追究也不太好！”我听了当时真是感激呀，心里一个劲说班长是好人！然后班长接着说：“老师，我们是大学生了，你还在用管中学生的方式管我们，大学应该是自由学习，我觉得你的授课方式有问题。”汗……班长你这是帮我还是害我呀，用得着说得这么上纲上线吗？最后的结果是，那学期我和班长英语考试不及格，其余同学都没挂！



插图：李珍珠



小学四年级

糗主：lawyer

糗大了指数：

出场人物：

我，被水淋透穿蓝色花边连衣裙的女孩（名字忘了），班主任（女），班主任的姐姐（孕妇数学老师），婧婧。

小时候常跟男孩子们一起疯玩疯闹，故没少给家里惹事。

在学校一周不请家长的情况极其罕见，老爸隔三岔五去学校是已经习以为常了；在家，我可是我们那片住房的孩子王了（当时还没有楼房），经常因为淘气惹事，还教唆比我小的孩子一起破坏，一起淘，为此，小时候挨老爸打没少过了。

我这次说的是发生在我上小学4年级的时候一件事，请听我从头道来……

由于1、2、3年级的"光彩事迹"，升入4年级特别受班主任的"照顾"，属于重点看护对象，可惜不是褒意的，这天天气格外的晴朗，上午第2节课后，放大课间时间（大约15分钟的自由活动），当时在学校特流行玩的游戏就是拍手歌"年蛇妖白素贞，下凡来报许仙恩，路上遇见了老法海，被关进雷锋塔二十年，幸亏小青的武功高，救出姐姐白素贞"后面的忘了，知道的补充。

当时跟我班一个女孩一起玩（长的很萝莉，束两个两角辫），没想到最后力度大了，唱到最后一起两人双手击掌，我把女孩推到了（不是你们想得那个意思），女孩没站稳，只听"砰"的一声，一屁股坐在放在放在台阶上一个水壶上面，幸亏当时那壶供大家喝的水里面是凉的（还没被老师拿到锅炉房），不是热的，不然后果不堪设想，后果肯定很严重，淡蓝色带花边的连衣裙（画外音"你记得真清楚啊"）顿时被水浸透了，浮现出一副若隐若现的情景……

当时自己也傻了，站在那里看着女生坐在那里嘀嘀的哭，周围一时的吵闹嬉戏声顿时鸦雀无声，甚至我能听到从连衣裙边角滴落的水滴滴在地板时的声音（听觉不是一般的强大），女班长在愣了5秒后，第一时间冲出教室，去叫老师来，几个跟她要好的女生边扶起她边在她身边安慰她。班主任把我叫到办公室一顿很批，你怎么打女生呢，我冤枉啊，不管我怎样辩解，终逃不了请家长，"让你爸来趟学校吧"，结果老爸上午刚刚把我送到学校，没过几个小时又来了。

还好，那个女生身上无大碍，只是有点受惊，对方家长把她领回家休息了，临走前她爸对我爸说，好好看管你家孩子，怎么能欺负女生呢。没遇到一个蛮不讲理的家长我真是有幸，心中暗喜的同时也在想回家怎么办。

我爸后来就继续上班去了，临走前叮嘱我，别再惹事，不然回家看着办，我一个劲地点头，做保证。没想到没过几个小时我又闯祸了，我爸也三顾办公室。

下午第2节课后，跟几个男生一起追着玩，当时我没记错的话，我正满楼道里追一个胖子，没想到他跑的还挺快，我边跑边喊"胖子，你别跑"，结果，那胖子突然一个急撒车加拐弯，我一头撞在一个人身上，抬头一看，原来是数学王老师（女），她挺着大肚子（孕妇），边扶着墙边说："在楼道里跑什么！"手里拿着的判过的作业本散落一地，我低头边捡边说对不起。结果，这功夫被数学老师的妹妹，也就是我班主任看到了，本来数学老师说已经没事了，可还是让我班主任把我带到办公室去了，结果最后一堂课我就在办公室度过了。放学了，班主任也没说话，坐在桌前判着作业，我呢，孤零零地坐在她对面。

我爸在校门口接我回家，左等右等，就是不见我出来。后来是听我班一女生婧婧（我爸一同事的孩子，特贫），说杨帆让老师留下了，在办公室呢。才找到我的。

"你家孩子太能疯了，教育子女这方面你们做家长的要好好想。"

"老师，您说得对，最近总出差了，她妈又经常夜班，很少管她。"

在做了保证后，老师才放我走。虽然当时自己很疯很闹，但学习方面可是优异的，班中前叁必有我在。这也是老爸经常能在"刀下留人"的情况下放我一条生路的原因。也怪，从那天后，因打闹惹事请家长的事情渐渐少了。感觉自己长大了。





天下最囧，莫过于此
我与跆拳道MM不得不说的故事

糗主：人生苦短其乐无穷

糗大了指数：

这几天，我日不能息，夜不能寐。我一直在思考一个问题：我的这个秘密到底说还是不说？不说，憋在心里难受，说了，以后怎么在LU混？两难啊。终于，就在今天，我牙关一咬，菊花一紧（别误会，本人绝非便秘），做出了决定：说！

话说，那年我读初三，那叫一个风华正茂时，帅得那叫一个过分……（这句你们就当我YY好了。）某日，我坐946路公车回家。车上闷热异常，我没有找到座位，只好站在了带着小孩的一个年轻的少妇（我知道这个词很提神）边上。有朋友一定会想，我这次一定又是什么偷窥人家少妇之类的，切，那些都是俗套了。

车子没开多久，又上来两位娇喘吁吁，香汗淋漓的跆拳道服MM……（一个是蓝带的，一个是绿带的，具体请百度跆拳道）站在了我前面。顿时吸引了我的注意，没办法，本能。谁知道，那个少妇的小孩子（5-6岁吧）比我还兴奋，用手"抚摸"着我的大腿，在我及两个MM的大腿间边笑边绕着跑。

一开始，那两个MM还被突然袭来的咸湿手吓了一跳，一低头，发现是个粉可爱的小孩不但没有计较，蓝带MM还笑着伏下身子，摸了摸那小孩子的头，嫣然一笑：你叫什么名字呀？谁知，那个小孩居然吓得跑回妈妈的两腿之间……回头看着那两个MM，好像很害怕的样子……（真可惜，还正想表扬你有我5岁时就懂得掀姐姐们裙子的风范，怎么临阵脱逃了？算了算了）

当然，我可没放过这个机会，饱览了那个蓝带MM衣领间那蕾丝花边文胸下若隐若现的……两个MM笑着起身回头。

我隐约听见她们的如下对话：

"那小孩真可爱，太好玩了！"（笔者的画外音：小孩好玩的话，自己生一个玩不就得了，在下愿助一臂之力）

"还不是你，把人家小孩子都吓跑了！"

"难道穿道服的样子太吓人了？"

"不会啊，对了，等下我去你那里洗个澡吧，下午练得够辛苦啊，衣服我都带好了，不然这样子回家准会又被我老妈说了，都没女孩样……"（笔者再次乱入：我家用的是斯密斯热水器，洗澡很舒服的，本人还负责搓背……）

不知道什么时候，那小孩子又跑出来了，在我两腿间钻来钻去。人家的母亲——那个年轻的少妇的目光一直没离开她儿子，当我看着她的时候，她很不好意思地向我报以微笑，似乎是对其儿子的玩耍行为给我造成的困扰表示歉意。

我当然不好说什么了，玩就玩吧，谁叫人家站得那么伟岸、挺拔呢！

就在这时，突然……

有朋友又会说了，是不是公交车突然刹车，然后你就贴到人家MM身上吃豆腐呀？切，俗套！

我下体突然传来一阵剧痛，低头一看，靠，那个小孩玩的兴起，低头钻过我裆部的时候估计错误，忽然猛地一抬头，（他本来是想向他妈妈做个鬼脸的）……当时那个疼啊！我当即就惨叫一声，手捂着裆部，弯腰半蹲了下去。

"色狼！"此声与我的惨叫几乎同一时间发出，响彻公车。

随着这声"色狼"，前面的MM一声尖叫，转身打了我一耳光，还对着我的下身就是一飞腿，两个动作一气呵成，丝毫不拖泥带水……不愧是练跆拳道的。

还好那时候，我的手已经在护着了，不然就成了上对得起天，下对得起地，中间对不起父母的罪人了。

原来就在刚才我忍受不了巨大的疼痛，弯下腰的时候，由于车内空间狭小，人弯腰的时候，脸自然会向前靠，结果当我完成半蹲动作的时候，脸已经贴在人家MM的PP上了。（PS：当时蓝带MM就站在我前面不到一拳头距离的地方）

要命的是，大家听到这声音，都转过头来看着我们的时候，映入他们眼帘的是这样一幕：蓝带MM怒视着我，她的腿还在我裆部来不及收回，而我痛苦地弯着腰半蹲着……

大家开始发挥他们那无边的想象力：我觊觎人家MM的美色，就贴身上去摩来擦去，结果人家MM恼了……

有的时候，我觉得想象力真的是种罪过。

我好不容易缓过劲来，正准备解释，忽然看到那个小孩此时正乖巧地躲在他母亲的两腿之间，那双无比天真无邪的眼睛似乎在说：不关我的事。

我晕，这样的话，就算我解释，人家会信吗？到嘴边的话，我又咽下去了。场面就这样僵住了……慢慢地车里的人开始起哄……有的人说要把我送到警察局去。当时我想死的心都有了。最后还是那个明理的少妇替我做了解释，我才逃过此劫。

看着狼狈的我和红着脸的跆拳道蓝带MM，全车人都笑了，那个绿带MM最终也没能忍住，笑出声来。到站后，我和那个蓝带MM都不好意思逃似的一个从前门下车，一个从后面下车。车上的绿带MM说："你怎么这站就下了，不是还没到的吗？"说完也跟着下了车。这时，司机终于忍不住了，笑得不行，甚至在路边停下，笑完了才重新开车上路的。

这就是我从前最囧的事了，我相信我能拿到本次活动的最囧奖的，牺牲太大了！ LU

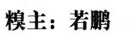
更多糗事

糗主：狗娃娃

糗大了指数：

我，男。高中时代，有次上课时忽感腹中不适，遂起更衣。在厕所正全身心地低头用力时，突然听到由远及近的高跟鞋发出的清脆声音。顿觉异样，抬头发现一中年妇女正向我投来诧异的目光。四目相对几秒钟。我：“呃，这是男厕所。”女：“啊，对不起。”便慌张走掉了。我待惊魂甫定赶忙提着裤子跑了。一世的清白就这样早早葬送了。

糗主：若鹏

糗大了指数： 

那是个寒冷的冬季，在我读高二的时候，有个朋友兼同学名曰官权，贵姓为吕。一天课上，他一如以往的正头枕课桌正在与周公厮杀棋局之际，也不知任课的英语教师是因为利用洋文与先前的学生进行口语交际还没缓过神来还是因为什么其它的缘故，只听她面朝第一排的吕同学直接脱口而出道：“裸光全同学，下面请你来回答我的问题。”只见当事人下意识的双手交叉捏着胳膊，紧了紧身子，面上还浮现出可了极度陶醉的神情。后来的课大伙儿都是在笑闹中度过的。

糗主：山下智久

糗大了指数：

那时候应聘招商银行，需要通过51Job网络申请。因为网络很卡匆匆上传完一切资料后便去睡觉了。两天后所有的网申的同学（很多比我差好多）都受到了笔试通知，我却没有。我好郁闷……半年后我已经得到了许多银行的Offer，但无意中回到51Job招行网申的界面点开一看我傻眼了。原来那天网络卡，我不小心上传了圣斗士星矢的头像……室友看到后瞬间崩溃了，我也崩溃了，我相信招行的HR们也一定笑趴下了吧……

糗主：纯白剑士

糗大了指数：

高中时候同学之间流行着一首由许茹芸的《独角戏》改变的荤笑话，有个好事的同学还把它写在了小纸条上，我们上课的时候传阅观看、嬉戏打闹。后来不知怎么的那张小纸条找不到了，我们也没怎么在意。

第二天老师捧着昨天的化学练习册进教室（刚刚毕业的年轻实习女教师），在发练习册的时候对那个写小纸条的同学说：没想到你还有那癖好啊……那同学听着愣住了，然后等练习册发到他手上时，他打开练习册，顿时全班爆笑——小纸条原来夹在了练习册当中交了上去……

糗主：fjnu8259188

糗大了指数：

中学老师放电影给我们看，那个电影有双声道，所以听起来是一边粤语一边普通话的，听着难受，所以当时就想到要换声道，当时我就大声的喊：“老师，换音道，换音道。”全班人都转过来看我，当场想撞墙撞死……

糗主：色轮

糗大了指数： 🐙🐙🐙

那时候署假期间在家看港版的《倚天屠龙记》，吴启华演的，里面的青翼蝠王韦一笑给我留下深刻映像，结果开学后很搞笑的一幕出现了，那学期我们学了一门制图的课程，那个教课的老师长的很像演倚天屠龙记里的青翼蝠王韦一笑，于是我们一下课和平时就不停的讨论那个老师，久而久之我们随口叫他韦老师了。结果有一次我去交制图的作业，我来到工业电气专业的办公室，进去后我没看到教我们制图的老师，于是我对着其他老师说："教制图的韦老师不在啊？他去哪了啊？"这时一个老师对我说："我们这里没有姓韦老师的，同学你找错了吧。"我就对那个老师说："没错啊，就是那个戴眼镜，年纪大大的那个教制图的韦老师啊。" 这时候一个老师和我说："我们这只有一个张老师教制图的，你是不是搞错了？"我傻了半天，到了那个位置一看，果然是教我们制图的老师。

糗主：jzhiyun

糗大了指数： 🐙🐙

上小学时，老师要讲公开课实现找了几个同学要发言其中有我，老师已经设置好的问题我们背好的答案，结果老师在正式讲公开课时，提了一个问题，结果我当成是自己问题起来把答案就给背出来了，结果发现答案和题根本对不上……

糗主：AC米男

糗大了指数： 🐙🐙🐙

记得读小学的时候，一次和表哥到包机房去玩SFC上的足球游戏，都选的巴西，上半场我很轻松的就进了5个球，这时听见表哥在一旁笑："你往自己门里踢干什么？"，可自己心想，我才没那么好骗呢，又带着球进了几个。渐渐的，我也发现不怎么对劲了，怎么他的禁区全是我的人呢？不行了，表哥看着认真游戏的我，越笑越厉害，老板也走过来看了看："小兄弟，你怎么往自己球门里踢呀？"不听他的，继续游戏，结果上半场结束后我以12：0遥遥"领先"。

下半场一开球，我的脑子"轰"的一声，这个时候才醒过神来，唉，没办法，只有硬着头皮往回扳了，结果最终还是以2：12告负orz。

就因为这个，我现在一直对球场上送出乌龙大礼的球员保有足够的尊重，每次想去嘲笑一翻的时候都会想起自己小时候的"痛苦"回忆，算了，大家都不容易。



糗主：速度之蓝

糗大了指数： 🐙🐙

大学宿舍里某A痴迷于冠军足球经理，每日里和同好在电脑前酣战不止，为S/L折腾地神经衰弱。一日，同舍另一人急病晕倒，众人大惊，掐人中的掐人中，抬人的抬人，示意一边发愣的某A速去求救，某A慌张中大喊："别动！先存盘！"众人狂汗。

糗主：泽洛特羽

糗大了指数： 🐙🐙🐙🐙

当天晚自习下课后有几个学生来问我问题，平时讲课都不爱听，不知道为什么那天一起来了好几个人而且每个人都有很多问题问。作为教师，课上课下都应该为学生服务。我一直讲到每个人都满意而归才回办公室，那时大概9点半吧，到了办公室门口我发现门锁了……办公室的钥匙只有年级组长有，而锁门代表包括组长在内的所有老师都已经回家了……当时我手里拿着两本书和一叠卷子，外衣在办公室里，钱包和电话也在办公室里……外面是零下20多度，因为教室热，我连毛衣都没有穿，如此出去肯定第二天早上清洁工就会在学校路边发现冻死的女尸了……身无分文，连打车都打不了……生命诚可贵，无奈之下只得屈尊向打更老大爷求助，让他把那件旧得发黄的军大衣借我一用……平生没穿过那东西，幸亏是晚上，路上人不多，如果是白天被别人看到自己这副打扮我宁愿选择冻死。到了家一开门，发现老公居然非常稀奇地在家！早知道这样我在收发室打电话让他来接我就好了，更糟糕的是我这身打扮到底还是被人看见了，而且是被他看见……老公还以为我遭人抢劫了……

第二天有学生和我聊天说晚上看到个人很像我，但是穿了个破大衣，头发也乱七八糟的，跟个女鬼似的，吓得他没敢仔细去看。

呵呵，呵呵，怎么可能是我嘛……我笑得脸都僵了。

糗主：ashen0

糗大了指数： 🐙🐙🐙🐙🐙

高中的时候有个女老师比较性感，经常穿着比较大领口的衣服。某个夏天，我后面的哥们问老师问题，因为他在桌子里面，而且故意往后缩，老师只能趴在桌子上讲题，而我和那个哥们刚开始在听题，后来就开始盯着老师领口看。问完题了，老师刚站直身子，后面的哥们朝我使个眼色问："恩，清楚了么？"我会意的回答："清楚了。"老师说："你们刚才是不是看我胸部了。"

全班都在看我们两个……

糗主：jasonchan

糗大了指数： 🐙🐙🐙

高二上化学课时，突然放了一个闷屁，就是那种从气流通过肛门的感觉就能判断出这个个屁奇臭无比的屁，而且还特别长。当时我恰好坐在教室正中央的位置，恰好无风，因而，这个屁就以本人为中心，向四面八方均匀地漫散开来，此屁可谓之震古铄今。教室里所有人当场崩溃，乱作一团。我也十分虚伪地掩鼻并四下张望以证明自己的清白。

老师眉头紧锁，坚决不掩鼻，用扭曲的声音说："一个屁就把你们熏成这样。"



小白兔的那些事儿

1

三个小白兔采到一个蘑菇，两个大的让小的去弄一些野菜一起来吃。小的说我不去，我走了你们就吃了我的蘑菇了，两个大的说不会的，放心去吧，于是小白兔就去了。半年过去了小白兔还没回来，于是一个大的说它不回来了我们吃吧。另一个大的说，再等等吧。一年过去了小白兔还没回来，两个大的商量，不必等了，我们吃了吧。就在这时那个小的白兔突然从旁边丛林中跳出来生气地说："看！我就知道你们要吃我的蘑菇！"

2

小白兔和大狗熊走在森林里，不小心踢翻了一只壶。壶里出来一个精灵，说可以满足它们各三个愿望。

大狗熊说，把它变成世界上最强壮的狗熊。它的愿望实现了。

小白兔说，给它一顶小头盔。它的愿望也实现了。

大狗熊说，把它变成世界上最漂亮的狗熊。它的愿望又实现了。

小白兔说，给它一辆自行车。它的愿望又实现了。

大狗熊说，把世界上其它的狗熊全变成母狗熊！

小白兔骑上自行车，一边跑一边说，把这只狗熊变成同性恋……



3

一天，小白兔跑到药店里，问老板："老板老板，你这里有胡萝卜吗？"

老板说："没有。"

小白兔就走了。

第二天，小白兔跑到药店里，问老板："老板老板，你这里有胡萝卜吗？"

老板说："我都跟你说过了，没有！"

小白兔就走了。

第三天，小白兔跑到药店里，问老板："老板老板，你这里有胡萝卜吗？"

老板急了："我跟你说过多少次了？！没有！！！你再烦人，我就拿老虎钳子把你的牙都拔下来！"

小白兔害怕了，跑掉了。

第四天，小白兔跑到药店里，问老板："老板老板，你这里有老虎钳子吗？"

老板说："没有。"

小白兔问："那，你有胡萝卜吗？"

老板真的生气了，拿出老虎钳子来，就把小白兔的牙给通通拔掉了。

第五天，小白兔跑到药店里，问老板："老板老板，你这里有胡萝卜汁吗？"



4

小白兔蹦蹦跳跳到面包房，问："老板，你们有没有一百个小面包啊？"

老板："啊，真抱歉，没有那么多"

"这样啊……"小白兔垂头丧气地走了。

第二天，小白兔蹦蹦跳跳到面包房，"老板，有没有一百个小面包啊？"

老板："对不起，还是没有啊"

"这样啊……"小白兔又垂头丧气地走了。

第三天，小白兔蹦蹦跳跳到面包房，"老板，有没有一百个小面包啊？"

老板高兴的说："有了，有了，今天我们有一百个小面包了！！"

小白兔掏出钱："太好了，我买两个！"

5

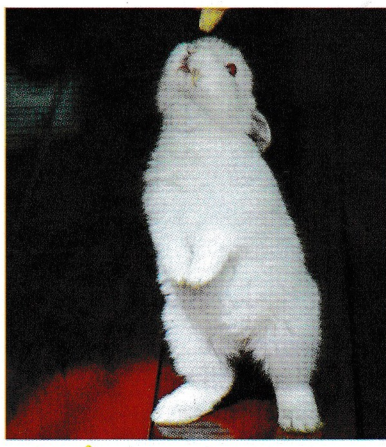
第一天，小白兔去河边钓鱼，什么也没钓到，回家了。

第二天，小白兔又去河边钓鱼，还是什么也没钓到，回家了。

第三天，小白兔刚到河边，一条大鱼从河里跳出来，冲着小白兔大叫："你要是再敢用胡萝卜当鱼饵，我就扁死你！"







6

有一只兔子非礼了一只狼(这只兔子应该是很强的吧……)，然后就跑了。狼愤而追之。兔子眼看狼快要追上了，便在一棵树下坐下来，戴起墨镜，拿张报纸看，假装什么事也没有发生过。这时狼跑来了，看见坐在树下的兔子，问道："有没有看见一只跑过去的兔子！"

兔子答道："是不是一只非礼了狼的兔子？"

狼大呼："不会吧！这么快就上报纸了！"

7

长颈鹿说："小兔子，真希望你能知道有一个长脖子是多么的好。无论什么好吃的东西，我吃的时候都会慢慢地通过我的长脖子，那美味可以长时间的享受。"

兔子毫无表情地看着他。

"并且，在夏天，兔子，那凉水慢慢地流过我的长脖子，是那么可口。有个长脖子真是太好了！兔子，你能想象吗？"

兔子慢悠悠地说："你吐过吗？"

8

一天，袋鼠开着车在乡村小路上转悠，突然看到小白兔在路中央，耳朵和身体几乎完全爬在地上，似乎在听什么……

于是，袋鼠停下车很好奇地问："小白兔，请问你在听什么？"

"半小时前这里有一辆大货车经过……"

"这么神！你是怎么知道的？"

"……我的脖子和腿就是这么断的。"

9

在一个精神病院里，有一天院长想看看三个精神病人的恢复情况如何，于是在他们每人面前放了一只小白兔。第一个精神病人坐在小白兔的上面，揪着小白兔的两只耳朵，嘴里嚷着"驾"，院长摇了摇头；第二个人背对着小白兔，拍着它的屁股，嘴里说着"给我追"，院长叹了口气；第三个蹲在那里一个劲儿的摸着小白兔，院长看后，满意地点点头，只听他说了一句："小样的，放你300米，等我擦好车再追你！"院长倒地晕倒……

10

小白兔：快问我，快问我："你是小白兔么？"

大灰狼："你是小白兔么？"

小白兔："对啊对啊。我就是小白兔"

小白兔："快问我，快问我'你是长颈鹿么？'"

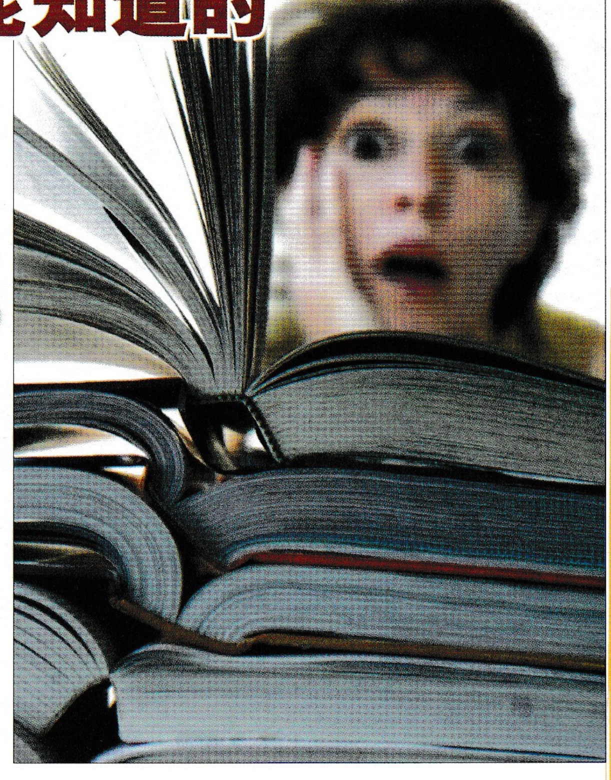
大灰狼："你是长颈鹿么？"

小白兔："你傻啊。我不是告诉你我是小白兔了么！"

大灰狼："……"

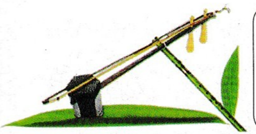
绝大多数人不可能知道的100件事

你可能不知道这些事情，或者也许你稍微思考一下就可以知道但是只是没有注意而已。也许您认为下面的100件事情中的一部分是假的，那也不要紧，世界上绝对的真理并不多，我们要做的就是看到，然后相信，或者继续不相信。



1. 没有一张纸可对折超过9次。
2. 根据统计每年骡子所杀的人比飞机失事所死的人还多。
3. 人睡觉比坐着看电视所消耗的卡路里还多。
4. 第一种有条形码的东西是香口胶。
5. Wright's Brother发明飞机后第一次试飞的路程比一架波音747飞机的机翼还短。
6. 1987年，美国一间航空公司将每个头等机位的飞机餐减少一粒橄榄后，节省了约35万港元。
7. 很多人每天早上起来都喝一杯咖啡提神，但其实一个苹果比一杯咖啡还有效。
8. 你的家中多数尘埃都是你的死皮。
9. 洋娃娃Barbie（芭比娃娃）全名是Barabra Millicent Roberts。

⑩希特勒的妈妈在怀有希特勒时曾认真地考虑堕胎，不过被医生说服，才把他生下来。
⑪玛丽莲·梦露有六只脚趾。
⑫电影里，ET的脚步声是由一位工作人员用手将咖喱榨烂产生的。
⑬珍珠在醋中会溶。
⑭登寻找情人广告中，有35%是已婚人士。
⑮你有可能将一只牛拉上楼梯，但牛是不懂下楼梯的。
⑯猪不能仰头望天空。
⑰“Quick brown fox jumps over the lazy dog。”可以用尽26个字母。
⑱鸭的叫声是不会有回音的，暂时没有人知道为什么。
⑲蜗牛可不吃东西睡3年。
⑳著名影星Tommy Lee Jones与美国副总统曾经是哈佛大学同房。
㉑如果一个月中，第一天是星期日，那个月便出现黑色星期五(一个月的十三日如果恰逢是星期五就叫“黑色星期五”)。
㉒把石头放在微波炉中加热会爆炸。
㉓1,111,111×1,111,111=1234567654321
㉔唯一一个有15英文字母而又不会重复是的英文字“uncopyrightable”。
㉕猫可发出超过100个音，狗却只能发10个音。
㉖越黑的环境下，猫的排尿次数会越多。
㉗将一个硬币向上抛1000次，字向上的次数是495次，不是500次，因为其中一面较重。
㉘根据牛顿字典世界上最长的英文单词是“pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis”，这个单词的意思是“吸入性硅酸盐细末或石英岩灰而导致的肺尘埃沉着病”。
㉙人体的胃每两个星期便会更新一次分泌物，否则它会自我消化。
㉚可乐原是绿色的。
㉛夏威夷文只得12个字母。
㉜走路上班的人最高比率的省是阿拉斯加。
㉝如果芭比娃娃是人类，她是身形是39-23-33。
㉞美国平均每小时在空中的人有61000人。
㉟只有一种食物不会变坏：蜜糖。
㊱在加勒比海附近有一种蚝是会爬树的。
㊲世界上最年轻的父母在1910年出现，一个8岁及另一个9岁的中国人。
㊳人类的鼻子和耳朵在一生中都是不断长大的。
㊴日本有一种正方形的西瓜，为的是方便收藏。
㊵海星有八只眼，每只脚都有一只。
㊶有些昆虫的眼是有毛的。
㊷一条长颈鹿的舌头有2尺长。
㊸大象可用头来站立。
㊹蚂蚁早上醒来会抓痒。
㊺伟大发明家爱迪生是怕黑的。
㊻世上最老的金鱼是41岁，名叫Fred。
㊼爱因斯坦9岁时不能流利说话，他妈妈曾经一度以为他是弱智。
㊽阿拉伯的女人可以因为丈夫不为她倒咖啡而提出离婚。
㊾只有55%的美国人知道太阳是一个星体。
㊿多数唇膏中都是有鱼鳞这种成分的。
51 长颈鹿没办法咳嗽。
52 猫头鹰是唯一能够分辨蓝色的鸟类。
53 一只鲸鱼一分钟的心跳只有九下。
54 我们喝到肚子里的水已经有三亿岁了。
55 只有百分之三十的人可以放大缩小自己的鼻孔。
56 一只牡蛎的性别会由男变女，此后一生中还会变个几次。
57 根据一项1845年由英国通过的法律，自杀是非常严重的罪，最重可以处以吊死的极刑。
58 在太空中航天员是没办法哭的，因为没有地心引力，眼泪流不出来。
59 一只变色龙的舌头是它自己身体的两倍长。
60 最常用牙签的人是美国人。
61 一个正常人的眼部肌肉一天平均要动上一万到一万五千次。
62 大象死后还会保持站立姿势。
63 有些昆虫没有头还可以再活上一年。
64 达芬奇光是画蒙那丽莎的嘴唇就花了十二年。
65 玻璃破掉时，玻璃碎片的时速最高可达每小时三千英哩。
66 乳牛听音乐时可以供应更多牛奶。
67 下午摘下的玫瑰比清晨摘下的玫瑰更能持久不枯萎。
68 虎鲨的胚胎在母亲的子宫里需经过激烈的搏斗，胜利者就是可以活着出生的小虎鲨。
69 一只70磅的章鱼可以穿过一个仅一枚银币大小的洞，因为他们没有脊椎。
70 印尼竹节虫是全世界最大的昆虫，有些光是身长就有一尺长。
71 其实，河马跑得比人快。
72 降落伞的发明人把第一次乘坐降落伞的机会让给了一只狗。
73 一只日本大螃蟹可能长达12尺。
74 刚出生的小火鸡要有爸爸妈妈教导如何吃东西，不然会饿死。
75 一只鲨鱼可以侦测到水中仅百万分之一含量的血液。
76 桑巴舞的桑巴原来的意思是“一起磨肚脐吧”。
77 小孩子在春天长得比较快。
78 蝙蝠是唯一能飞的哺乳动物。
79 一只毛虫身上有超过两千条的肌肉。
80 人的心脏可以产生把血液喷出三十尺高的压力。
81 公的合掌螳螂头还在身体上的时候没办法交配，所以，母的合掌螳螂在进行交配之前，先要把雄的头砍掉。
82 虾米的心脏在头部。
83 你永远不可能用你的舌头舔到你的手肘。
84 世界人口50%的人从来都没有接过电话。
85 老鼠和马不能呕吐。
86 “Sixth Sick Sheik's Sixth Sheep's Sick。”是英文中最难以发音的一个句子，它的意思是：第六个生病的酋长的第六只羊生的病。
87 打喷嚏过于强劲了，会导致胸腔破裂，但是如果你想要将这个喷嚏强行忍住，却会导致你头或者是脖子中某个血管的破裂。
88 如果你打电话超过一个小时，那么你耳朵里的耳屎会增加大概700倍左右。
89 打火机是比火柴更早发明出来的。
90 据说，在你睡觉的时候，在你不知不觉中，你会吃入七十多种虫子和十多只蜘蛛。
91 人类全身上下，最强韧有力的肌肉，竟是舌头。
92 张开眼睛打喷嚏是不可能的。
93 憋气自杀也是不可能成功的。
94 每一次你舔一张邮票的背胶，你就吸收了十分之一卡路里。
95 右撇子平均比左撇子多活九年。
96 鱼无法伸出它们的舌头。
97 北极熊都是左撇子。
98 鸵鸟的眼睛比脑袋大。
99 海星至今还没演化出脑。
100 跳蚤可以跳过它们350倍身长的距离，相当于一个人跳过一个美式足球场。



本期《游人生活》栏目带大家一起看看我们普通玩家的游戏生活环境。虽然这些不是艺术级的照片，也不是最高级的ACG配置，但是这却正是广大玩家更加接近的情景吧？

就像朋友们常说的一样：“玩得开心就行！”

文编 尼亚 美编 chisun

另一个世界的映像

OTAKU公式

前一段时间，朋友传给我这么一个有意思的公式，说是现在网络上流行的OTAKU公式：Z=（A+B）/N。

A=（每周看的动画数）+（所有的动画DVD数）+（15CM以上的手办数）+（所有的游戏主机数）

B=（现在所住的房间里有的漫画、轻小说、同人志的册数）/10

Z：OTAKU度，如果比1大的话，你就是OTAKU。

A：OTAKU现在值，现在的OTAKU环境的值。

B：OTAKU经验值，迄今为止的OTAKU经验值。

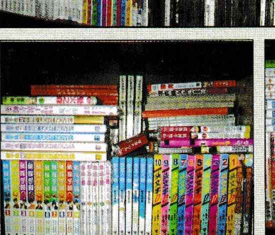
N：年龄

※注解：OTAKU度6以上的人就是“神”级了

秉着一贯找乐趣的精神，按照这个公式我保守的估算了一下自家的东西，结果算出Z=4.1。

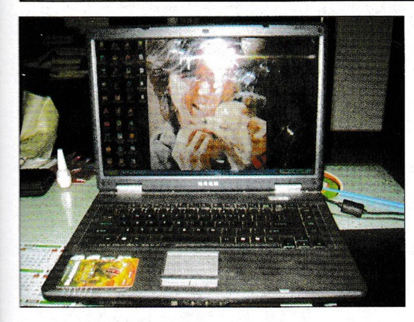
不准嘛！这是骗人的吧！为什么会这么高。其实，我不宅……我仅仅是爱好者。有图片为证！跟那些日本的OTAKU相比，我的等级就是个BABY。这个是本人的屋子。

台版和日版的书都是我工作以后一点一点购入的，“冲动是魔鬼”这句话对于我很受用……经常是一逛淘宝，手就痒痒。这些书里面我最喜欢的是《炎之蜃气楼》的第40卷，可惜没有排入镜头中。

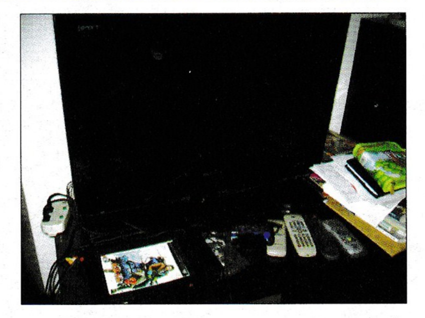






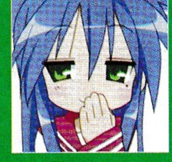


神州笔记本，桌面是笑如春风的藤木直人啊！呃……屏幕有点脏，好久没有擦了。每天晚上WOW游戏一小时，健康游戏，生活真美好。



黑色的老版PS2和42寸的液晶电视。PS2是早年间由哥哥购入的，我现在霸占此机。最近常玩的游戏是《战国BASARA英雄外传》、《太鼓达人系列》1-7外加2个外传和欧洲版……虽然游戏都有点老，但是玩得开心就好，扭动。其实我会玩《战国BASARA》这系列游戏完全是因为看了灰原药画的《战国BASARA2》漫画，被萌到不行。而游戏《英雄外传》里面的政宗和小石郎这对主仆正好是我喜欢的CP类型啊！关于他们俩的主线、外传都已KO，武道大会正在进行中，指目100场！还有黑暗系的织田信长大人，大爱！高呼三声，拍地！《太鼓达人》也在修练中，《残酷的天使纲领》和《CHA-LA-HEAD-CHA-LA》松级别难度无能，失败率100%，对网络上流传的那段超高难度的《晴天好心情》，表示无限的崇拜！

个人介绍



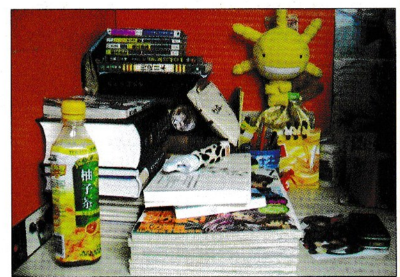
ID：土御门郁子

年龄：永远的十七岁（喂喂！）

自我介绍：平日坐在电脑前靠键盘糊口为生，周末蹲在家中跟ACGN醉生梦死，闲暇时爱去逛中日腐宅网站，现在在LU女性玩家频道任版主一职。

另外，就是黑色的PSP2000了，是07年冬天在狂月的帮助下购入的。

每日早上坐公交的必修课是《无双大蛇》，游戏用时应该早过100小时了，现在已经全部通关，正在努力刷齐所有人物和四级武器，不过我想得到妲己和远吕志这两人，貌似没有什么希望。最近下班回家的时候是跟同事一起玩《高达 战斗领域》，带我通关外加刷明晃晃的S评价，现已进行到0087年。像我如此肉手的人，全部最高评价不敢妄想。内心小小的呐喊下：“SIEG ZEON！”



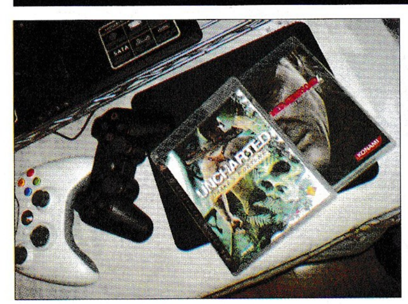
公司的办公桌，还是已经整理过的样子……目前日文小说居多，可惜阅读苦手。

以上，就是我的另一个世界的映像。

死神游戏的游戏空间

个人介绍

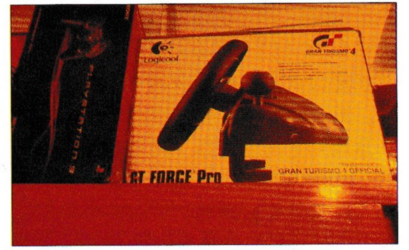
个人介绍：
论坛ID：死神游戏
年龄：28岁
兴趣：游戏，拼装高达模型，赛车
拥有的主机：PSone、PSP、DC、NDS、PS2、Xbox、X360、PS3
自我介绍：我是普通的上班族，平时没事就打打游戏，喜欢周末和朋友一起切磋格斗游戏或者拼装高达模型，典型的单身一族。



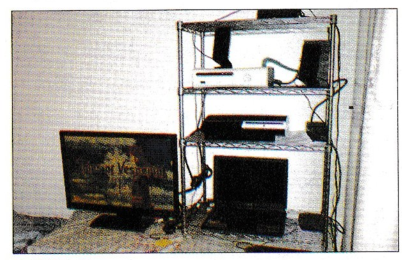
▲《MGS4》和《神秘海域》



▲十分之一的杂志和偶的1000型号PSP



▲当年为《GT赛车4》购入的GT FORCE PRO



▲我的主机

刚好最近买了PS3，冒着被拍的危险，照了几张我次世代专用的游戏空间（其实就是本人卧室），希望各路豪杰看了少拍我几下……（画外音：你其实就是想来晒命的吧！）

在床旁边的桌子上放着的就是我刚买的明基G2400，对应1080P，还有HDMI端子，实际上是冲着显示器能完美支持PS3才买的。显示器右边也是新换的手提电脑，因为只用来上上网，看看电影，（表问偶型号，我对电脑一向白菜的，拖朋友帮忙选的，目的就是只求最便宜基本凑合就行），电脑上面就是刚买的PS3港版40G，同时还买了一张日版《MGS4》和《神秘海域》，新游戏正在准备购入中。

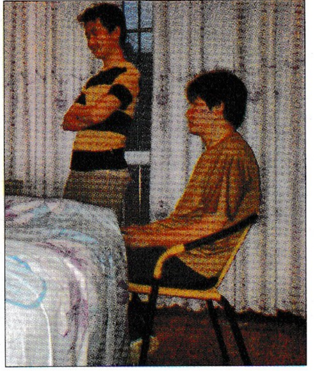
PS3上面的是年龄为两岁的X360了，因为中途红过一次，所以加了水冷，结果就光荣的移动不能了（水冷比360还要重，还被可恶的JS宰了600）。不过到目前看来居然是ps2的使用率比较高（毕竟还是ps2游戏多）。

本人最擅长的游戏类型是角色扮演、竞速和动作游戏，当然其它的游戏也玩，就是水平较菜。平时上班没事打打PSP（旁语：上班玩？你这什么工作？），下班了就玩玩X360和PS3，最近正在玩360上的《薄雾传说》，挑战HARD难度的《MGS4》。

其实最开心的还是周末的时候和朋友一起打打《KOF》，或者是《罪恶工具》，经常一打就是一下午。我自己觉得现在的游戏生活还算不错，基本上想玩的游戏都能在第一时间玩到（旁语：真幸福）。在这里我要感谢祖国，感谢游戏城寨给我这个机会（编语：跑题了）。其实嘛，游戏开心就好，能和好朋友一起分享自己喜欢的游戏，能和MM一起玩游戏，那日子真得很不错的，希望自己到70岁也能保持这种心态，同时也祝愿天下所有的玩家都能够像我一样天天开心。



■UpTeam攻略组的团长在霸玩偶的360啊



我的另一个爱好就是高达模型了，自从Seed入坑以来无法自拔，刚刚学习喷涂不久，只有几个小作品就不拿出来丢人了，其他多数都是早期的素组！目前最严重的是堆积，实在是买得太多了，买的速度和做的速度完全不成比例，接下来该为今后再买来的堆什么地方发愁！



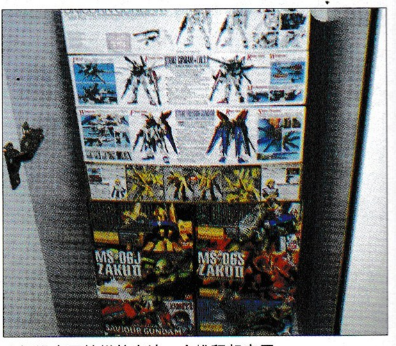
◀PG版本的Seed强袭和MKII



◀Seed MG版自由高达



▲这些算起来都花了上W的RMB啊



▲还没有开始拼的高达，全堆积起来了



那天你没来上学

文：忘了忘了

2008年3月10日，我的十八岁的第二天，礼拜一，小木没来上学。

非常正常的礼拜一的开场。7点40，我开始收作业，转到你们组，你的书桌空荡荡的，也没有熟悉的煎饼果子的味道，小子，你不会又扶老奶奶过马路了吧？算了，知道就算你来了，我也收不到你的物理作业。

升旗仪式，这次你不在我身后了，我还是偷瞄着9班的G姑娘，还在期待她的微笑，你说了这个星期帮我要她的照片的，小子，不要爽约啊。

化学课，阿姨（班主任，45岁，爱擦粉，穿皮靴，冬天爱穿短裙，人送外号阿姨。）又开始强调最后这三个月的重要性，我翻开UCG，全是次世代的东西，我果然还是慢于时代的节奏啊。

“PS2的大作都够你玩到大学毕业了，买次世代干嘛啊？你FF12打了吗？MGS3打了吗？”你曾经这样教训我，哈，我知道，你也想玩MGS4，也想用双节棍打保龄球，哈，可现在不行，要高考啊。于是又顺带着想到小学的时候咱们打街机的情景，永远的97，你喜欢用雅典娜，每次她出场你的眼睛就绿了，原来你小学就是制服控啊。初中不在一个班，但还常在一起说游戏，说着PS机厅的遭遇，说着PS2的遥不可及，直到后来我们都买了GBA，一起玩火纹，一起讨论剑圣JJ和盗贼GG的禁断，还有蓝宝石的对战……

“李佚，上来写这个水解方程。”我将UCG恭恭敬敬地放进抽屉。

“小木今天怎么了？不会又去幼儿园看她的小妹妹去了吧？”

“估计是病了，昨天三井瘦生日他就没去。”

“哈，来了估计又得被放倒了，昨天我们八个人喝了40瓶！”

“你别乱宣传了，就你最不能喝，喝半杯雪碧就装醉，愣说你酒精过敏……”

“打住打住，你也是，到了KTV乱吼，那首《红颜》唱的，把保安都弄进来了……”

你的手机没开机，家里也没人接。没事吧？估计又在家里看EVA吧。

课间操，在数学办公室见到小刚（此人是我们学校经典人物，著名脑残，曾被绑架过，如果当时绑匪把它撕票了，我就送他们一面大大的锦旗……），他直接一把将我拉了出去。“咋了？FFTA2哪卡了是不？……喂喂，放手啦，轻点！”终于，在楼拐角他停了下来。“怎么了？这么急？”

“……”

“说话啊，大哥，我这还得去问题呢，你看我这半年才问一次问题，你就抓紧点吧！”

“小木今天没来你知道吧？”

“废话，我们班的我怎么可能不知道。”

“小木他爸去世了。”

晕，脑残就是脑残，张口就是火星语。我当时确实非常的想用初号机的阳极炮把他轰到楼下去，算了，快高考了，等丫考完了再打吧。

“说句人话行不行！”

“不骗你，昨天下午，就在校医院（我们学校是大学附属中学，这里指大学医院）。”

这辈子第一次知道脑子一片空白是什么意思，我想，雷电干掉索利达斯的时候，应该就是这感觉。

“……咋回事，你说清楚……”

下午7点15，考完数学，放学，下楼，看到了汪。她一个人趴在护栏上，但我不想跟她说话，因为我看到了她那两只红肿的眼睛。那天，我没有去车站等待700的到来，所以没有看见G姑娘上车时的身影。我没有心情。“小木，此刻，你在干什么？”我的心里只想着这些。

没有打算写作业，打开CD，放进Eric Clapton的不插电，反复播第四首歌，心情烦乱。

Tears in Heaven。

短信吧。我知道，我打不成电话，我会想哭的。

我：你在哭吧？他不喜欢看你哭的

汪：？？怎么了？？你发错了吧？我困得很，要睡啦，明天见。

傻瓜，还要逞强吗？你还是在想着小木吧。你还是记得和他在一起时的快乐吧。是啊，平时无论多么的洒脱，实际还是脆弱得不堪一击吧。知道你关心他的一切，前几天你还若无其事地给我说，小木的父母不再分居了。你在乎他的，不要再说你已经忘记他了，不要再告诉我他对你多么的冷淡了，你们都只是不知如何表达而已。你说过，什么大不了的事，睡一觉，本姑娘就会全忘记了！

但，就算是你，今夜也会失眠吧。

外面已经不太冷了，我关上窗户。“妈，我出去转转。”

“老板，拿两瓶9°。”

啤酒很难喝，但是也许只有这样才能让我更快的不想你吧，小木。但还是做不到啊，又想起你以前给我讲EVA。

“其实这动画讲的是很现实的问题，青少年的生活，心理，特别是碇真嗣，哎，说了你也不懂，你就想不来家庭的重要。”

“靠，你懂，少装老成，喂喂，看着点，快挂了，我说你怎么这么瓜啊，Fatman（《潜龙谍影2》中的一个BOSS）都打不过，你都死了几次了？”

对不起啊，真的不知道你爸妈的事，一直认为你爸是个神秘的人物，因为从我上小学来就没见过他来接你。

“你爸到底是干什么的啊？”

“间谍。”

“靠，好好说。”

“侦探。”

小时候把这当笑话听。初中之后再问你，你只是笑着岔开话题。对不起，问了这么多次不该问的话。你常说，喜欢Kurt Cobain（Nirvana，涅磐乐队主唱）。我不屑：“只是有名罢了，不就是让Grunge更有商业价值了么？难听死了。吵得很。”

“说了你也不懂，其实Kurt也是受害者，他只是在哭诉罢了。你不懂，你就听你的Radiohead吧。”

对不起啊，我真的很无知啊。其实摇滚从来都是诗人诉说心情的工具，因为家庭，因为社会，Kurt才会选择反抗，以前你推荐我听他的《Nevermind》，我听过第一首就扔耳机了。其实很好听啊，如果你真的懂Kurt在说什么的话。我知道你懂了，所以知道，你一直很痛苦。

那天你没来上学，那天我买了人生第一罐啤酒。

今天收到你的短信了：

1、原来我最关心的还是汪，是不是很瓜啊？也不明白为什么要伤她，也许我真的是很蠢的豪猪吉列姆吧。

2、合肥真的很热，你还要去南京那么远咋办啊？要照顾好自己啊，我虽然不在，有啥猥琐的想法还是可以跟我交流下的。军训很累啊，真不明白为什么15号就开学。你小子还能爽几天啊。

我没有回短信。我最近在听Nirvana，玩MGS3，看EVA。已经看到第六话。

“我不知道现在应该用怎样的表情。”

“微笑就好了。”

哈，你这个制服控，果然还是喜欢穿学生服的凌波丽吧。

兄弟，保重！



郎骑竹马来

文：小妖の糖

我年少时曾喜欢过一个男孩，名叫苏舟。那时我还在上中学，我和苏舟是同桌。

本来我是不喜欢他的，当然也不讨厌。不喜欢他是因为他的名字很奇怪，在我看来，叫什么不好，偏偏要叫苏舟，仿佛阻碍了我向往美丽的苏州一般，徒生讨厌。

一开始我就毫不思索地问过他，咄咄逼人地，你为什么要叫苏舟。

弄得苏舟很是诧异。他说，这名字是我父母姓氏的组合，不是我自己起的。

我并没有因为自己的名字也如他一般而感觉同病相怜，反而是更增添了厌恶之情，那你为什么不能叫不叫杨舟卢舟金舟。我近于无理取闹。

苏舟显得有些窘迫，你不喜欢我的名字吗。他问我。

我干嘛喜欢你的名字，我自己又不是没名字，我又不姓苏。

可是我姓苏啊，他显得有点激动。





还原，甚至一次比一次乱。这种情况下，我无心再问他为什么要叫苏舟。

有一次，我实在忍无可忍了，便问他，你喜欢脏乱的世界吗。

他笑了笑，露出洁白的牙齿，衬得他的脸更加黑。然后，我想如果不是因为他足够黑，脸一定是胀红的。

姓苏很了不起么，哼。我转向另一边，比他还要生气，心里仍然很郁闷地琢磨着，为什么要叫苏舟。

其实也并非真的讨厌他，我只是气不过，为什么他那么黑还要叫作苏舟，虽然苏州在我心里不是白色，但总觉得不会是那么黑黑的样子，我的逻辑有些纠结。所以我每每与他发生小冲突便会很气愤地问他为什么要叫苏舟，还口口声声地说他不应该叫苏舟之类的话。他也一如既往地解释着。现在觉得，那是个极缺心眼的问题，人家姓什名谁其实并不能改变什么。

而我之所以会喜欢他是因为一件小事。

当时班里只有我和苏舟是男女生混桌，因为老师极其信任我，认为我不会如其他人一样踏入早恋的禁区。甚至还找我谈话说是帮助下苏舟，让他改邪归正——苏舟算得上半个天才，他的另一半天分用作歪门邪道去了。我明白老师的意图，信誓旦旦地说请老师放心，我一定会与苏舟共同进步的。这话出自我的内心。

我很耐心地跟苏舟做朋友，我那时已经懂得了帮助，而不是居高临下地审视，而是坦诚可见地付出。帮助不是施舍，只是某种意义上的牺牲。

而我做得最多的一件事就是帮苏舟整理抽屉，他的桌子里面实在是乱极了。书本自然是乱放一气，皱巴巴的不说，还布满灰尘，而除了学习用品外，他的桌子里还堆放着各种各样的垃圾，只能用不堪入目来形容了。因为我有个习惯便是每天整理一次抽屉，我想反正整理一个也是整理，两个也没什么的，我看不下去那么混乱的样子。

而苏舟并不会如常人一般感谢我，他甚至还故意破坏我的劳动成果。每次一坐下来，他便直接掀开桌子，看了看里面整齐的一切，也不说话，便直接将它们全部他仍然继续翻乱书本。然后扔给我一个速写簿，也不说做什么，便趴在桌子上睡起觉来。

我打开了速写簿，扉页上写着他的名字，硕大醒目。第一页是一幅画，好似漫画中的角色，记不起到底是谁了，只记得他手中挥舞着长剑。画的角度很奇怪，所以那个人看起来站不是站坐不是坐倒立不是倒立的样子，我感觉很灵异，心怦怦直跳。

你这是干嘛。我望着苏舟问道。

送你的。他并没有睡着。

为什么送我东西。我又看了看那个画像。

因为你很讨厌我啊。他竟然笑了起来，还是黑白拾配的脸庞。

我的好奇心被他打翻了，为什么送这个给我，我又问了一次。翻开第二页，看到一行小字符，眼前闪过他的脸，又翻向第三页，另一行小字竖在上面。两处的字都看不出什么名堂，像夭折了的字体一般立在纸上。

我要睡觉了，他把头扭向另一边。

我仔细看了看那两处小字，突然想到了，将两页纸折在一起，果然，苏舟人为折断了那些字，将其放在不同的页面上。我突然明白了他的用意。心里有些温暖。

此后，我们之间的话变多了，在学校里我们有空会闲聊一段，都是些无关紧要的话语，回家后，我们便在电话里随便说说，通常也就讲三四个小时就收手，依旧是不痛不痒的话题，却极吸引人。

我经常翻看那幅画，看得出来苏舟用心画过的痕迹，而那些字更让我倍感欢欣——此后的很长一段时间里，我们都喜欢用折断的字体来传递讯息。比如，上课时，老师讲得正欢乐，苏舟也睡得正畅快，我便写上几个字以示提醒，叫他起来听课，也是对双方的尊重。他其实从来都只是趴在桌上做样子，我一说，他便坐直了望着前面。比如，他也经常会在我笔记本的空白处写上几行，同样折断了，问问某某某是否还坚持不懈地给我写信之类，我经常会很纳闷，那些信不都是由你转交与我的吗，怎么还问我。

日子长了，他不再故意弄乱抽屉，渐渐的，他也开始自己整理课桌了，我由衷欣喜。

就因为苏舟送画给我，又发明了那种传递信息而不易被旁人所察觉的方法，我对他另眼相看了。然后静下心来打量他，渐渐地不再讨厌他，不再过分纠结于他的名字问题之上，然后，我就喜欢上了他。那时我想，他虽然很黑，又与别人作对，还叫苏舟，可是还是挺好看的，对我尤其好，这表明他知道好歹。其实凭心而论，苏舟是我有生之年见过的最帅的男生。虽然我并不是花痴，但隐约之间，我将苏舟的样子刻在了心里，甚至以他为模型，潜移默化中，喜欢黑一点的男生，这就是当时遗留下的情愫。

不过，我和苏舟并没有陷入早恋的困顿中，我很早之前就立志绝对要让大人刮目相看，不是所有的中学生都会早恋的，这个志向虽不远大，却或多或少地显出我的逆反心理，我所反的不是大人叮嘱不要谈情说爱却偏要儿女情长，而是反大人们所没想的“是个少年就会早早地恋爱”。所以当苏舟向我表白心迹时，我虽然很开心却并没有答应。我们也并没有因此而显得尴尬或者疏远对方，日子依然平静正常往前走。

然后，苏舟远离了那些社会朋友，开始像天才一样学习生活。

后来，我们一同考进市里最好的高中。

再后来，我们形同陌路三年之后在大学校园里遇见。

再后来，我们还是像从前一样平淡交往，各自独身于世。

偶尔聚到一起，回想起年少的故事，万般怀念。苏舟总问我当初为什么不答应他，我也很恶毒地问他为什么要叫苏舟。

他并不细细追究答案，反而很感慨的说，现在，我仍然很喜欢你，也想要珍惜你，却觉得力不从心了，因为，爱比喜欢沉重太多了……

听到这话时，我很受触动，喉咙里有点痛痛的，再次问他，你为什么偏偏要叫苏舟。

那你呢，为什么你偏偏是我喜欢的洛阳。

我没有告诉他，我至今还喜欢他，简单，诚挚，也许还将会一直持续下去。LU

地平线上的舞者

文：海絲特

很久以前读了的童话，重新读过，会有完全不同的感受，

如同地平线上的舞者，精致地跳着属于自己的舞蹈，时间给了我们什么？

敏感的年龄让我们……无助、幸福但又清醒痛苦地活着。

——题记

苏格兰风笛——《小甜甜》

温暖的海风带来苏格兰的气息。

英伦海岛上，青葱的草原上微风拂过，羊群慵懒的散在草原上，享受着上帝赐予它们的礼物。

穿着传统格子裙的苏格兰少年抱着风笛随意地背靠一棵梧桐，不经意的目光定格在天边的一缕淡淡的日子上，缓缓地眨了眨眼。

悠扬的风笛声在风中飘荡，像来自天堂旋律，再空气里缓缓地盘旋，上升，飘摇。

羊群自由自在地摇晃着脑袋，一身洁白的羊毛在阳光下格外地耀眼。

风笛在古老的童话般的王国吹响，海风在一瞬间停止了脚步，静静的，万籁俱寂的苏格兰草原，只有少年的风笛声，和温暖的阳光。

海风啊，请将我的风笛声带到大洋对岸的美洲，密西根湖畔的波尼之家。甜甜正在那里遥望，思念，等待……

海风转身离开，带着少年的风笛声。

波尼之家的波尼后山，甜甜坐在幼时常爬的树上，满含企盼的两眼，安静地望着东方的苏格兰。

黄昏的阳光洒在波尼后山的草地上，金色的阳光，照耀着甜甜微笑的脸庞，她在期待，那遥远的苏格兰风笛，虽然她知道，吹笛的人已远去，只留下了满园的玫瑰和不灭的幻想。

波尼之家的小天使们在快乐地嬉戏，甜甜从树上俯瞰那些可爱的天使，想着幼年时波尼后山上的安安和甜甜，一切都过去得如此之快，甚至让人来不及思考。

他们都还好吗？那些最好的朋友……

曾经的快乐时光，在太阳反复的一升一落中慢慢变成了回忆，只是有些时候还是会想起，年少时的嬉戏，学院里的书声，还有永在心头不灭的苏格兰风笛。

温暖的海风拂面，带着苏格兰的气息。

令人惊讶的是，海风带来的是悠扬的苏格兰风笛声。

悠扬的风笛声啊，来自苏格兰的风笛声，被轻柔的海风带到了密西根湖畔，带到了波尼之家的甜甜耳旁。

甜甜站在高高的树杈间，双手伸向微笑着的海风，两行清泪滑落。

他还好吗？

Antonio……

微笑的泡沫——《海的女儿》

清晨的阳光，温暖、安详地照在泛着洁白泡沫的海面上，漾起金色的光芒。

岸边，突兀的喧闹，划破了此刻的宁静。王子焦急地望着海面上洁白的泡沫寻找着那个熟悉的美丽微笑，美丽的公主挽着王子的手臂，安静地倚在他的身上。

晶莹的气泡，幽幽地飘荡在温暖的阳光中，反射出一轮又一轮金色的光圈。岸边的人们看不到，气泡中是那个熟悉的美丽微笑，还有那清丽的面容。

小人鱼微笑着望着她深爱的王子，虽然王子并不知道，也看不到她——她已经变成了晶莹的气泡。

她轻轻地吻了吻王子的脸颊——他还是不知道自己的爱恋吗？只见得几个美丽的气泡瞬间在王子的脸颊上“噗”地碎掉，就像她幻灭的梦想。

远远地，望见海面上忽隐忽现的若干个身影，小人鱼向他们飘去，是她的姐姐们、老祖母、父王和朋友们，他们悲伤的眼神惹得她心碎，轻轻地吻别他们。虽然他们在也看不见她，再向他们挥了挥手，微笑着离开。

一群散发着有如阳光光芒的精灵来到了小人鱼的身边，微笑着牵起她的手，带着她向太阳飞去。

阳光是如此温暖，散在身上是如此舒服，小人鱼快活地在阳光中翻滚着身子，就像曾经她自由地在幽深的大海里翻滚唱歌一样，身旁的精灵微笑着望着快乐的她。

她们就要去帮助那些陷在苦痛中的人们，帮助他们走出悲伤、走向快乐和幸福——这是多么美好的一件事。精灵告诉小人鱼，如果她这么做了，三百年后，她





会有一个不灭的灵魂，就向她当初希望的那样。

小人鱼望着灿烂夺目的阳光，又回头望了望岸边和海面上悲伤的人们。微笑着向他们挥了挥手，轻轻地流下了泪水 ：

人鱼的泪流在海里

不会有谁发现

就像我会为你而流泪

但绝不是在你的面前

Goodbye, my lover, I will be back in 300 years……

阁楼上的公主——《小公主》

阴湿的阁楼，发霉的被褥，电闪雷鸣的夜晚，狂风中摇曳的蜡烛，隔壁女孩的低吟，对面精灵闪烁的小猴的眼睛……

莎拉紧紧地抱着隔壁女孩送的生日礼物，蜷缩在黑暗的角落里——那个她用一块浸湿发霉的粉笔圈画出来的小小地盘里，止不住地发抖。

爸爸，您在哪儿？您真的不要莎拉了吗？

莎拉轻轻地抚过那个她收到的惟一的生日礼物上的画。印度，遥远的印度啊，还能回去吗？

前后不一的校长，周围人群的嘲弄，永远也做不完的苦力活。每次从噩梦中惊醒时的浑身冷汗，大雪天冷清清的大街，不止一次经过的原先入住的最好的房间……

莎拉拖着沉重的工具在走廊里来回劳作，这种日子难道没有尽头吗？

爸爸，您快回来啊，我真的害怕！

莎拉望着夜空中闪烁的点点星光，爸爸，亲爱的爸爸啊，不相信您就这样弃莎拉而去。

买菜时好心小孩施舍的一块铜板，面包店主送的暖暖的新鲜面包，卖花小女孩接过面包时满脸的感恩，慈爱的卖花女母亲送的清香的玫瑰花，在阳台上欢快跳跃的隔壁的小猴，好心的印度商人……

爸爸，奇迹发生的那天早上，明媚的阳光中我感受到了您的存在。

莎拉将双手伸向温暖的冬日阳光，希望，不灭的希望啊，总有实现的时刻。

妈妈的照片还在学校壁橱里微笑，经过的时候还是会满怀憧憬地伸手去抚摸，好朋友们壮着胆子给偷回了爸爸和妈妈的项链，孤独的夜晚啊，望着妈妈的笑颜想着爸爸的温暖怀抱，我做到了，爸爸，在任何时候都保持一颗善良的心。

如天所愿。

Every girl is a princess.

阿尔卑斯山上的少女——《海蒂》

洁白的世界。

老杉树在唱歌，呼啦呼拉，随着风儿摆动。

散发着原始森林气息的小木屋，矮矮的，紧紧地依偎在老杉树的怀里，袅袅的炊烟在空气中打着旋儿，缓缓地飘摇，旋转，舞蹈。

屋檐下的冰晶，晶莹透明，一根根倒挂在被熏得发黑的屋檐下，在温暖的阳光中，一圈一圈耀眼的光芒点缀着洁白的一切。

香喷喷的奶酪，金灿灿的黄油，热气腾腾的牛奶，还有爷爷给做的温暖的干草床，温馨的小屋啊，以及彼得的羊群和阳光下仿佛燃烧的圣山，一定还在等着她吧？

法兰克福繁荣的市镇，一幢接一幢灰色的毫无生气的大楼，禁锢着那些可怜的城市人们的心灵。日复一日的烦闷，不断重复的生活，紧凑的生活节拍，人与人之间相互猜忌，楼房缝隙间可怜的一丝阳光和楼房里的压抑与阴暗，什么时候才能结束？

她木然地站在窗前，望着窗外千篇一律的楼房，没有一抹绿色的城市，阿尔卑斯，为何那么遥远？

克拉拉理解的目光，是她差点儿欣喜若狂，美丽的阿尔卑斯山啊，终于就要回到你的身边。

爷爷，海蒂回来了。

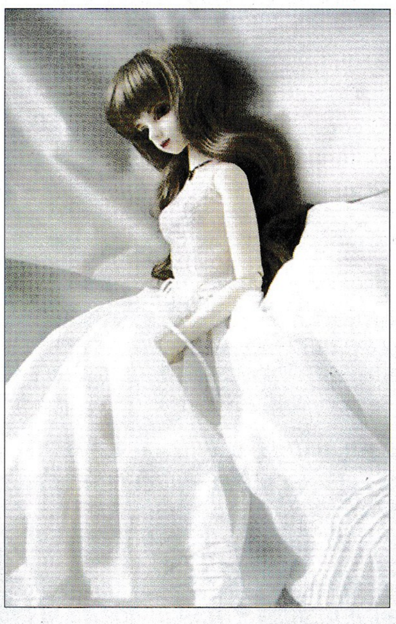
春天阳光中的阿尔卑斯山，一切如旧，青葱翠绿的草坪，洁白如雪朵的羊群，欢乐歌唱的老杉树，彼得安详和蔼的老奶奶，以及山脚教堂唱诗班悠扬的歌声。甩掉繁重的行李，换上昔日的围裙，和彼得一起扬起长长的羊鞭，野花丛中欢快的歌声里，海蒂永远灿烂的笑容，在和煦的春风中被阳光映得更为耀眼。

葱郁茂密的森林，奏响优美的旋律欢迎远方的贵客，海蒂拉起了克拉拉的手在美丽的阿尔卑斯山上。

克拉拉颤颤巍巍地迈开了第一步，美丽的阿尔卑斯山开始微笑，不远处父亲热泪盈眶，张开双手迎接他第一次走路的克拉拉。

夕阳西下，火红的山顶仿佛燃烧一般，野花丛中，海蒂依偎在爷爷的怀里，望着圣洁的阿尔卑斯山，和山上善良可爱的人们。

You are always in my heart……



后记

又看了一次《小公主》，很感动。对于我来说又是一个不眠夜。现在的我总睡不塌实，每隔一两个小时就醒来，然后不停翻身，不停思考，以至无法入睡.一度以为这是一种病。

问了安娜，她说，月月，你的心太沉重了，装了太多东西，是么？

我自己也不清楚呢……

最初读完童话的05年的1月对于我来说是个重要的月份，因为武藏离开了，去了他想去的地方，在去机场前，他对我说的最后一句话是：月月，我们都要幸福！

是的，我们都要幸福，爱丽纱说过，我要幸福，她才安心。我很感谢他们，原来我的幸福与否，还有很多人在乎。

幸福其实只是人们的一种幻觉而已，我们要懂得满足与自知，不要老是沉醉在一个虚无的境界里，追求着本来就不存在的东西。就像现在我重新读过这些美丽的童话，总能寻到一些以往忽视掉的、现在发现却很重要的东西。我们不能白白地回顾往事，重要的是能从中获取我们所需要的，也许这就如同重新读一次过去的童话一般，你会发现那颗纯真的童心已经远去，或是已经多上了一层世故，还有幼时的坦然，现在也许会变成了虚伪……

时间给了我们成熟，不再肤浅，往事亦是如此……

我们只是在尘世间寻找一份感情，一个人，一种寄托，仅此而已……

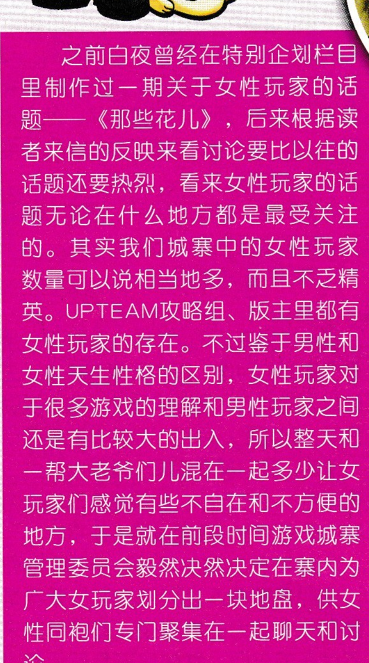
城寨八部

我们又回来了！

经过了一段时间的调整，我们的《游戏城寨》终于又和大家见面了。这段时间内通过论坛等地方看到很多读者和网友发的关于《城寨》什么时候复刊的帖子，白夜真是十分感动和欣慰。欣慰的是看到玩家们需要《游戏城寨》，这证明我们的努力并没有白费；感动的则是看到读者们这么关心《城寨》，这给了我们继续坚持下去的动力。

俗话说：“小别胜新婚”，短暂休整之后的归来更加能让我们和读者朋友们体会到各自在对方心目中的重要。如此珍贵的回归，相信我们会更加珍惜现在所有的一切，并共同努力让这一切都越来越好。

而这段对刊物进行调整的时期则正好赶上了玩家群体中占主要部分的学生玩家的暑假，所以有很多朋友都涌上了我们游戏城寨的网站和论坛。人一多，自然也就热闹，而一热闹，自然趣事也就很多。借着《城寨》“复出”的当口，白夜我给您念叨念叨这个大家庭里这段日子又发生了什么大事。





无论在哪里，女性玩家都是最受关注的！

——游戏城寨新部门“女性玩家频道”开放

之前白夜曾经在特别企划栏目里制作过一期关于女性玩家的话题——《那些花儿》，后来根据读者来信的反映来看讨论要比以往的话题还要热烈，看来女性玩家的话题无论在什么地方都是最受关注的。其实我们城寨中的女性玩家数量可以说相当地多，而且不乏精英。UPTEAM攻略组、版主里都有女性玩家的存在。不过鉴于男性和女性天生性格的区别，女性玩家对于很多游戏的理解和男性玩家之间还是有比较大的出入，所以整天和一帮大老爷们儿混在一起多少让女玩家们感觉有些不自在和不方便的地方，于是就在前段时间游戏城寨管理委员会毅然决然决定在寨内为广大女玩家划分出一块地盘，供女性同袍们专门聚集在一起聊天和讨论。

在这个“女性玩家频道”，一切都是女性玩家自己做主，活动、讨论话题以及管理都是女性玩家自己亲手操办的。这里除了游戏，还会有一些时尚穿衣搭配、美容经验以及淘宝小店攻略等等话题，甚至如果你想找些可口小点心的制作方法，也可以到这里来逛一逛哦，也许会有意外的惊喜。而平常在城寨内其他地方“嚣张”惯了的男性玩家们虽然可以偷偷在这里潜水，但千万不要随便现身哦，否则你会被众MM……（请读者自己想象，哦呵呵呵）。

游戏城寨女性玩家频道入口：

→ http://bbs.levelup.cn/showforum-235.aspx

女性玩家悄悄话

几天没跑论坛，惊讶地发现多了这么一个神秘的地带……哦呵呵～当然为什么出现我自己都奇怪，因为没想到专门为女性玩家开辟专属区域，都是聊什么用呢？

标题“女性玩家悄悄话”这么一发帖也不见得就是“悄悄话”，但是我们的思维——肯定和男玩家们有不一样的地方。

这么说吧！比如，我昨天就做了这么一个梦：“自己在游戏店入手了Wii。临走时，老板送了一张游戏，说是Wii尝试的新视觉体验游戏。什么呢？不知道，回去一玩……唉～画面里的MM真是漂亮又懂风情……我能做的就是用手上的Wii棍棍……”下面就不说了，大家心里都明白。醒过来笑了好半天，又想：不都说这应该是男人的梦境嘛？怎么连我都这样了？

好像也没谁说女的不能做这样的梦哦……

女性玩家频道会员　千颜姬





我的悄悄话，姐妹们开听。



女性玩家频道会员 irregular

说起来，我也作过关于游戏的梦。呃，游戏玩多了就会这样吧（大概）。

《生化危机》——在类似《生化危机4》似的村子里，四处都是丧尸，我和几个人（当然我不知道是谁）被困在一个小屋子里。大家商量着要突围，然后就在屋子里找能当武器的东西，基本上都是农具啥的，可我只找到了一把扫帚……

冲出屋后就和丧尸们搏斗，我刚干掉一个（别问我怎么用扫帚干掉它的），一回头一个脸已经烂得都要掉下来的家伙正伸开手臂向我扑过来！（居然当时没被吓醒……）由于寡不敌众，我们又撤回屋里，外面的丧尸就疯狂地敲门和窗，最后在屋里找到了一个地下通道的入口，准备下去的时候闹铃响了……

《零 刺青之声》——游戏里女主角每晚都会梦见自己在破旧的大宅子里和怨灵纠缠，而我在电视前奋战了数日后，连续两天梦见自己也拿着老式照相机在日式老屋里转悠，第二天夜里还碰到了"绳之男"，被秒了……不过很平安地被闹钟叫醒，也没发现身上出现刺青，还好还好……

《.hack//G.U》——越打这个游戏就对オーヴァン的身份好奇，当时从仅有的资料猜他是那个叫"天城丈太郎"的人的可能性很大。一直在考虑这个问题，结果导致晚上就梦见我在梦中问他"你是天城丈太郎吗？"，对方很臭P的"さあな……"（为什么我用中文沟通成功了？），最后打到最后一张盘时发现他们不是同一人……

《核心危机 最终幻想VII》——这个梦很短。小扎和小克窝在被子里睡觉（嗯，就是你想的那样），接着小克起床穿上神罗士兵的那套制服，轻轻地亲了小扎之后就出门去了～能梦到这个说明其实我够腐？

女性玩家频道会员 就喜欢小游戏

我只梦到过我变成块魂王子了，把地球都……统一了，我一直都纳闷，为什么我就是梦不到大神呢？

女性玩家频道会员 Lilly

我只做过去买游戏被老爸在门口逮个正着的梦……醒了之后出了一身冷汗。我什么时候可以在家人面前光明正大的玩游戏啊！

……





城寨分支任务攻略——猪笼城寨篇

TONIGHT WE DINE IN HELL!!

本篇特配合城寨论坛道具和职业系统上线所作

文：李珍珠

文中涉及ID：毛利元贞、☆DevilMayCry☆、yuda、海贼王的左手、八神（八毛）、funthink、田鸡王等均为猪笼城寨历代版主

好吧，我承认我醒过来只有短剑和木盾而已，我的装备基本能用"垃圾"来形容了。不行，我要快点赶回猪笼城寨，那里有我的好朋友！我要去混点好武器回来！

风雨交加，乌云密布。我终于在非人类忍受得了的天气下，来到了游戏城寨城内，一路颠簸到了猪笼城寨的大门，这是什么？

"杂役与大众脸不得入内。"

卧槽，不是吧，五个月的时间不见，居然连进城都要许可证？

"嗨，勇者，你好！"一位长得像《龙珠》里面界王的人笑嘻嘻地对我说到。

"你是？"

"我叫'放心'，我是猪笼现任大队长！"（这人奇怪啊，还一直吐舌头……）

"你要进入猪笼城寨是么？那么让我来帮助你吧！接住！猪笼新套装，一件顶以往五件！""放心"大队长还是笑嘻嘻地看着我，看得我鸡皮疙瘩满地找……"放心"大队长丢给我的是个大包裹，里面不会是啤酒瓶什么的垃圾吧？

"哇！好大，黑黑的，好粗哦！"我仰望着人群，熙熙攘攘形成的人流，宛如一条黑龙一般，延绵婉转，流动在猪笼里面。

此时此刻，我立刻了解到，趁着鱼目混杂，一定要偷偷地去到好友那借来装备！我想起背后这个虚心相送的背包，找了个角落，翻翻里面有什么：天……这都什么，笔、喇叭、斗篷、镜子、眼珠子、救生圈、印章、橡皮擦、红色荧光笔、卡片挂牌、信鸽（居然还没有窒息……）、塔罗牌……这都什么和什么，那个什么大队长不给我点咎人之剑、创圣魔法、源氏的铠甲、果冻啊什么的，给这些货色我怎么进猪笼啊！

"唉……我认了，既然不能偷偷做事，那我就做个骑士！光明正大的骑士！"突然一道白光从天而降，射在我身上，舒服极了！最后，我飘落在广场的角落里面，像个一般的猪笼人一样，有着自己的职业。我身着简单的铠

甲。

"职业？什么时候的鸟事？我怎么不知道！"

"公告，公告！猪笼城寨开放出最新职业，忍者职业；重复一次，猪笼城寨近期开放最新职业，忍者职业，若兼职后不爽者，找八毛。"

"还是八毛那家伙呢……切。"我还记得这个家伙欺负我家田鸡妹妹的事呢……

好吧！开始猪笼攻略！找到好友，借到装备，之后称霸全世界！哇哈哈哈……

"你好，我迷路了，能教教我怎么走吗，我是新人！"哇，哪来的美女新人！嘿嘿，我就不客气了！

"嘛嘛～美女放心，猪笼好像我家一样，你待我拿地图来先……"我掏出背包里面的宝贝，摸了下，拿出来了块镜子，"美女帮我拿下！我找找地图啊……咦，镜子里面的这人怎么有脚毛的……"

"呀！"美女二话不说，瞬间变成一尾行大叔的声音，卧槽，人妖！这镜子不是照真假猴子的照妖镜么？别管那么多了，我两腿发麻，不知道如何对付目前这个怪物！

"大哥你别吃了我，我不好吃的……"

"你就从了老衲吧～"卧槽，你还真重口味啊……没有办法了，我连躲带爬一边掏着背后的包裹！最后……"什么，救生圈？我和你拼了！"我紧闭双眼，抛出救生圈，一时间大量的群众开始往这边灌水，那个夸张啊，条件反射——快逃！

都不知道自己跑了多远，那人妖耀眼的装扮还历历在目，我呕……

辛辛苦苦到了猪笼事务所，先进去找好朋友，顺便投诉城里有着恐怖的人妖。事务所门口有个画家。

"您好，大师，我想进猪笼事务所，我有重要事情找yuda，能告诉我怎么进去么？"我向画家问候到。

"大师，你才大师，你全家都'大湿'！"画家皱起眉头看着我，"我才21哎，大师不适合我！"

今天怎么老遇到神人啊，"好吧，阁下我没有记错的话，你应该是以前猪笼很有名的DMC大师……啊不，大叔吧？"

"进门？收费！"DMC大叔还真直接，勇者面前金相利，没钱？拜拜。

"我#%@￥&@……"是没钱，我无奈脱下包裹，祈求能有个贿赂下DMC的物品，哪怕来个LOLI也好啊……这什么？塔罗牌？我随手丢到路边，突然天上掉下一些金币。不是吧！我急忙捡起地上零散的金币，数数居然有500LVP（注1）。

"您老拿去！这500LVP孝敬您的！"我操起'放心'大队长那鸡皮疙瘩的微笑，将LVP递给了DMC……大门开了，GO！

我心理面默念着yuda的名字，想这混小子到底在哪。

我翻开包裹，拿起里面的喇叭，大喊着："yuda，你在哪？俺想你！"（《不见不散》看多了……）

"你找yuda？"一个熟悉的声音出现在我背后。

"卧槽，吓我一跳，八毛，yuda呢？"

"湿了……"

"啥？"我没有听错吧，湿了？呸！小子你又耍我！"好了别开玩笑了，我找yuda要点装备，外面世界风声四起的，我要能安全周游世界的装备，yuda会给我的。"

"他不在这。"毛利慢慢走了出来，那幕布后面的他，我从进来后一直没有察觉到。

"毛利，你们是不是有什么瞒着我……"我觉得气氛很诡异。

"没有用的。这样，我们给你一个小时时间，你去猪笼上问问，我帮你开启让你显赫名声的功能，找yuda应该会很快的。"毛利走过来，从我背后的包裹里面拿出红色荧光笔，之后我只感觉嘴巴和吃了辣椒油一样……

"哇哈哈哈，真猪你小子就和烈焰红唇女妖一样美！"八毛和毛利俩人犹如加菲猫抽搐一般在地上边笑边捶地。我什么感想也没有，径直跑出事务所外，找yuda去了……我又被耍了。

我拿出包裹里面的名片卡槽，挂起yuda的毕业照，好吧，我只有他的毕业照，据说他不喜欢照相……

"解决了吗？看来你很困惑哦！"来了个海贼，他真的穿得和海贼一摸一样。

"您好，您是谁？我之前没有见过你。"我呆呆看着面前的大叔。（又是大叔，靠……）

"您是在找人吧，找的是yuda么？哦，他最近要忙工作，偶尔出现下的，你可以用信鸽去告诉更多的人来找yuda。"

对啊，怎么忘记了，信鸽！我急急忙忙掏出自己的鸽，洗涮几下，写上"yuda I need you！"字样，抛上了蓝天，过后被猎人职业的人当场打下来四只，OMG……

几个孩子将我撞倒在地上，包裹里面的道具也撒了一地。手里面的道具越来越少了。我收拾起地上的道具，放入包裹里面。

我开始等待yuda的回复，哪怕没有消息也就算了，大不了高利贷问毛利和八毛借几件武器来用用。无聊的时间开始了，我走到事务所门外，看着DMC大叔慢慢作画……

"要不要试试？"DMC大叔对我奸诈地笑着，诱惑我犯罪似的，看来是诱拐LOLI多了，表情职业化了……

我掏出包裹里面的涂鸦笔，在纸上潦草数笔，可是我一心都去等yuda的消息了，哪来的心思涂鸦。

最后不得不自己打上印章来个鉴定："此画已经被鉴定为——渣！"DMC像疯狂科学家似的在背后嘲笑我，一气之下，我拿出橡皮擦"刷刷刷！"头也不回地走了，留给他一张"梵高（也许吧……）的狂放"。

勇者总是会碰上BOSS，不管是最终，还是隐藏的。

我踉跄走回事务所里面，发现八毛和毛利还在里面，不过是在里面拥抱，而当我写下拥抱这个词的时候，他们急忙松开了对方的手。

"八毛，毛利，yuda去哪了，老实告诉我吧，没有时间了，我家里面有妻儿，有生意，假期就那么几天，饶了我吧，我找yuda！"

"哦活活活活～"哪来的女王声，难道是方丈！

"寸姐姐驾到！还不快下跪！"卧槽，八毛你怎么变得跟太监似的……

"原来是真猪啊，哟哟，来猪笼作甚呢？"方丈翘起二郎腿，坐在事务所中间的办公桌上。

我看着方丈在桌子上，不断更换二郎腿的交叉，她今天穿高叉裙哎！嘛，大妈不要，我要田鸡穿……咳咳，说正事："方丈，求点装备，我在外面世界打拼，辛苦着呢，猪笼世界变幻莫测，我这样五个月没有接触城寨的人了，不给点过关资本如何是好啊。"

"……"方丈考虑了下，挥挥手，转身就走了，貌似把我打发给了八毛和毛利，这时候我明白了，猪笼就是个XHW（注2）！

好吧，我这次是看得一清二楚了！我愤怒地对这等不讲义气的人施以不齿的眼神，一边慌忙掏着包裹看看里面还有什么，最后口袋里面只有两样道具留了下来：斗篷和眼珠子……"OMG，这都是什么救命稻草啊，我斗胆把斗篷向身上一套，浑然发现八毛和毛利显得非常慌张！咦？他们的进攻停止了，他们……看不到我？哇哈哈，八毛你完了！看我凸飞你！"虽然八毛和毛利身为猪笼左右护法，在这个斗篷面前，优势荡然无存！不到一会儿就被OUT下台了。

"不费吹灰之力！呀哈哈……"我站在事务所台上，像个嚣张的洋葱一样大声笑着！

"来人，抓住他！"什么，大队长的声音，就是看门口那个。

"'放心'大队长？你怎么看得到我？你在哪？"我看着周围，除了冲进来几个杂役版主外（这什么啊，136和螺丝等，完全在事务所没有权限的角色啊，队长你拉来做苦力，他们在猪笼连放屁的力气都没有……），我完全没有看到大队长的脸。

我擦擦汗，一瞬间觉得背后一丝凉意掠过，我立刻躲闪开了！就在这个时候，一个"XHW捕捉网"打了下来，危险啊！要是被XHW网到，那我就有得闲暇的日子呆了。

"'放心'大队长，我知道你也用了斗篷！我们别这样比试，我们来真功夫如何！"我看着这家伙手头有网，而我又没有武器，所以不得不出激将法"堂堂正正胜负"来刺激下对手。

"嘛，不要……"一个很让人抓狂的回答出现了。

"……"我真是看这最终BOSS那个累哦。没有办法，我步步后退，在事务所关闭的大门前走投无路了。

"英雄，别打我，别打脸……"我苦求'放心'大队长饶了我。

"谁敢动我家真猪！"轰地一声，我被击飞……当然，是因为事务所大门被一个人推开，我被掀飞。

"yuda！"我好激动，真的好激动！（基情字句略去3000）

次日，阳光普照大地，我被授予了御宅族勋章（注3），yuda获得了SOS团勋章，还真是可喜可贺啊。勇者获得了他应得的武器，我跑在草地上，真美好！我解开yuda给的武器装备套装，定睛一看：笔；喇叭；斗篷；镜子，好熟悉的装备……

我X，yuda你们一起来耍我！远处，我仿佛又听到了八毛等人，像只抽搐的加菲猫一样，在地上捶地奸笑……

LU

注释1：LVP是LU论坛特色论坛货币。
注释2：XHW是LU论坛人气词语之一，会员ID犯错后，被关闭的时间内，大家很人性化的形容为被关闭到"小黑屋"了，就简化成了XHW一词。
注释3：勋章系统是暑期特色新系统，大量个性勋章发放中，更有每个区独自的专区勋章！

未会牵牛意若何 须邀织女弄金梭

——城寨原创部七夕节征文活动

相对于2月14日的西方传统情人节，“七夕”对于我们中华民族来说更有意义，实际上“七夕”才是我们中国人的情人节。

七夕年年有，今年的自然也不例外。在我们《游戏城寨》杂志休整的这段时间，2008年的七夕节又如约而至。而每逢佳节，我们脑海中与节日有关的那些记忆便不自觉地涌现出来，欢笑、温馨、泪水、遗憾、伤心……都伴随着那天的到来在每个人心底再次鲜活起来，让不少人有一种动笔想写点什么的冲动。写给自己，也写给正在身边或者远方的那个他（她）。

烟火下的七夕

文：小兰王子

七夕，漫天烟火，
遥远的空中有一对情侣茫然相聚。
美丽的传说，
银河下万里无云，天长地久。
传说总是美丽的，
街道上灯火通明，脉脉情话。

前方的一个身影进入了我的眼帘，而且渐渐接近、渐渐接近，我以为是途人，没有理会。到接近得一个几乎碰头的距离，我马上从孤寂的深渊抬起头来。眼前是一个女孩，一个可爱的女孩，身形娇小，眼睛水汪汪，嘴巴很小，长长的秀发，发端微曲，黑色连衣裙，熟悉的形象还是没有变。“啊！是你？”当她用跟以前一样温柔的声线说话的时候，我仿佛看见她头顶冒出一个小小的感叹号。

“嗯，好久不见”，突如其来地面对以前的同班同学，我显得有点惊奇。她轻柔地说：“我想找你好久了，但你的电话打不通嘛！”

“那个呀，难道你想我呀？”

“才没有！”

小莹是以前与我很熟的同学，我们喜欢一起玩、一起聊天，说话没有什么避讳，十分亲切。她又问：“你自己在这逛什么呀，真无聊。”

无聊？每天的工作和处理来自四方八面的事情，我不累死也快被压死了，空闲出来的时间就算是坐着我也感觉得开心了。我已经早就忘记了什么叫做无聊……回过神来，“我才不觉得无聊，有这些时间给我喘口气我已经幸福死了！”，“唉……明白了，找个女朋友就能为生活添些乐趣嘛！”

听到这句话，我马上做出个泪流满面的动作，“呜呜呜……你以为我不想呀？”我看见此时她明亮的眼睛看着我，闪闪发光。“想就要去做呀！”话毕她往前走向一家冰淇淋店，Haagen-Dazs几个大字印在店铺的上方，我随后跟了上去。她很快就拿了一杯棕色的冰淇淋跑了出来，在夜色下看上去不像巧克力，有点像杏仁的颜色。她边走边吃地说道：“你想找个什么类型的女朋友呀？”此刻我仿佛看见一个魔鬼在她头顶。

“小莹，你什么时候变得那么爱打听呀？”“我呀，好心想帮你物色一下好女孩啦！”“啊！红线娘娘呀，真老套！”“对！我一直都做这些老套东西！”她含着一口冰淇淋含含糊糊地说，奇怪的是我竟然听得那么清楚。“我觉得最基本是对感情认真吧，千万不要玩弄感情”她嘟着小嘴眉头半皱地说，“嗯……也很简单吧！”

我叹口气说：“好女孩都名花有主了！现在这个年头没几个好女孩，你以为谁都像你一样傻傻笨笨呀？”我对那些把爱情和婚姻作为交易的女孩很恶心。她轻轻捏了我一下，“哪里有啦！我是天才！”

恋爱，游戏，
我曾经发现恋爱只是个游戏。
开始是因为没事做，
结束是因为玩腻了。
视为娱乐，或视为消闲。

这是一条大街，两边是五光十色的商店、优雅怡人的餐厅，中间宽敞的人行道一如既往地宁静。明灯弯月下，对对情侣，空气中透出一丝丝幸福的香味。小莹把吃得干干净净的冰淇淋筒丢到回收箱——可分解那种。她回过头来，往四周张望，从小莹的目光可以看出难为情的神色，我也往四周望望。街角处、长椅上、路灯下，都是一男一女，在拥抱着、亲热着，小莹旁边有一对男女正在热吻，男的靠在墙边，女的倚在男的胸膛，男的低头用嘴唇回应着女孩，湿润的唇边交接在一起。小莹看得心凉了一下，我却看得心是火了一下，但是很快我就挺不情愿地被小莹推到了一旁。

“儿童不宜呀！”我连忙答：“才IIB级，我可以看！”“你就不会感觉不好意思呀？”“又不是我们在街上亲热，有什么不好意思的”“……”我看见小莹没有答话，便转头看看她，才发现她的脸已经变成绯红色的，嘴巴微开，眼神游离着。“说错话了吗……”我的心理这样想，句子冒到嘴边却没有说出来，因为我有一个更想问的问题……

“你男朋友呢？”问这问题时我倒吸了一道凉气。她的脚步停了一下，表情告诉我她很惊讶会听到这个问题。“你什么时候变得那么爱打听呀？”“今天他应该陪你一起呀！”

突然她以一股疑惑的目光盯着我问：“谁告诉你我有男朋友的？”我耸耸肩，希望能掩盖一下失望的神色，说：“好女孩都名花有主了！”她转过头去，往前走了几步，走过了几对长椅上的情侣，然后她把电话掏出来，一边按一边说：“他家里吵架了，他在家调停，出不来了。”

我愣了一下，迟疑着该回些什么话。

接着，是一阵的沉默。

感情，距离。
我曾经发现每个人都好像活在独立的空间，
相互交错，却互不干涉。
我不能去干涉其他人的世界，闯进其他人的空间，
正如其他人永远不能走进我心房一样。

我们走到了街的尽头，那是一片空地，望过去可以看见辽阔的天空。深蓝的夜晚在此刻逐步黑暗，吞噬着甜蜜的香味。我们脚步一致地站住了，我轻轻地问：“他对你好吗？”，她轻轻地答：“好”。

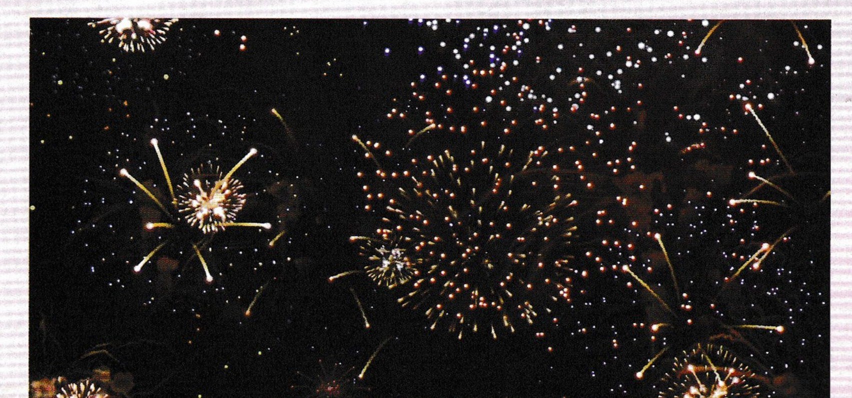
“如果他欺负你，找我去打垮他。”她微笑说：“如果你欺负我，我是不是可以找他来打垮你？”我感觉她可以看见我头顶冒出回应她的微笑符号。

突然一声响动，我和小莹共同抬起头，一颗珠红色的烟花在半空绽放，中心的亮光发散到四方八面，渐变成紫色的千丝万缕，在半空中划破黑暗，随即炸裂的火花勾画出明亮的大道，构成一幅银帨若银河的绝美景象。

小莹转过头来，注视着我的眼睛，她明亮的眼睛还倒映着烟火的颜色，黑色的连衣裙已经彻底融入夜空，发端好像与火花融为一体，小小的身形使我要稍微低低头才可以回应她的眼睛，她看着我的神态我就好像我是世界上惟一的人，微微张开小巧精致的嘴巴，说：“你觉得美丽吗？”

爱情，感觉，
我曾经发现爱情很薄弱。
维系爱情的是感觉，
感觉是个十分抽象的东西，
永远也不察觉，对方的感觉何时消失。

那天晚上我发了一个短讯，“wish you have beautiful days & nights, and a wonderful dream, goodnight！”



我们远隔宇宙相爱

文：旺达的眼泪

当我们背靠地球表面，张开双臂拥抱灿烂的星空，很难想像眼前如同画卷一般蔓延开去的广阔，也拥有无法探知深邃的内在。

我们的目光无法穿透的黑暗，却被无数光点围绕，它们也许是无数死者的灵魂，闪耀在无尽的空间中化作永恒；或者，它们是相爱的人们跳动的心脏，互相呼唤却得不到回音；它们是不是我们混乱的思绪，无法探知到生命的真相，在孤独悲伤中流下的泪水。

一年一度的七夕，人们指指点点遥望着银河两端远隔的牛郎和织女，满怀浪漫与感慨的讲述他们亘古不变的传说——这一对可悲的恋人，就这样被分隔在世界的两端，而他们的爱情却在千年的岁月中从未褪色，他们的生命仿佛埋葬在对彼此的思念中，让他们的传说缀满绝望的泪水，斑驳泛黄。

我们不是他们，没有经历过他们的生活，又凭什么臆想着别人的喜怒哀乐，甚至自以为是地为之感叹或者流泪。那对无辜的恋人，在一年一度的相会中完整着自己残缺的一生，也许对他们来说，人生和爱情远比我们的要简单许多。他们在虚无飘渺的宇宙中冥想，思索着他们的轨迹。思念对于他们来说，就如同我们单纯的每一天，没有痛苦和悲伤，只是如同银河般静静流淌。他们的爱情是沉睡的蓓蕾，只等待一年一度那绚烂无比的绽放。

而我们，只能用我们被世俗禁锢的狭隘头脑，偏执狂式地猜测着别人的点点滴滴。

欺人有，笑人无……

也许这样，才能让我们苍白的生命不至于腐朽到虚无。

想起深秋午后，铺满梧桐叶的小径上互相搀扶的那一对老人，颤颤巍巍用虚弱的生命残余续写着至死不渝的爱情。经历战火纷飞生离死别的考验，他们的爱情如同小草般看似脆弱却坚韧无比。文革时期，他被下放劳改，而她带着四个孩子生活在遥远的另一个城市。爱情对于他们来说如同橱窗里的奢侈品，他们的思念被坚毅的表情掩盖，日复一日，年复一年，坚守着那一份承诺，直到20年后，那重新相聚的日子。而那时，他们的鬓角早被岁月染上冰霜的颜色，而望向对方眼底的爱意，却丝毫没有改变。

那是属于我们祖辈的爱情，对我们来说，那便是如同牛郎织女一般无法想像的神话，但是这些神话，却在那个久远的年代，如同紫云英一般漫山遍野地开放。

当我询问苍老的她，那时，你不痛苦吗？不想念吗？不觉得难以忍受吗？

而她却用如同舞蹈般优美的姿势打着毛衣，满脸都是历经风雨后坦然的笑容——没什么苦的，人生不如意事常八九，没什么过不去的槛。

我问，那您爱他吗？

哎呀，什么爱不爱的，都老头子老太婆了……她羞涩的笑容却仿佛在一瞬间时光倒流，回到了如花绽放的年纪。

那便是他们的爱，他们的生活，他们的轨迹，对我们来说，那只是虚幻的神话，从来不曾存在过。

如果，我的思念需要8年零3个月才能到达你的身边，

你还会想念我吗？

时间和距离将思念远隔，也许只差一个转身的距离。

不是我已经停止思念，

而是当它在你的心中再次回荡时。

你早已遗忘了，我的存在。

想起了新海诚的《星之声》，那个在恍惚间说不清道不明，却摄人心魄的故事。那维系爱情的信息，随着星系之间的距离，渐渐遥远，而爱情在宇宙间，却如同星尘一般微小，连我们自己，都渺小到无法看清自己。

爱情，我们把它奉为自己的神，顶礼膜拜，如痴如狂，却可以在一夜之间完全颠覆，堕入万劫不复的深渊。我们的灵魂早已破碎成微粒，飘散在漆黑的宇宙中，寻找不到方向。

也许，男人和女人，我和你，就如同寂地绘本中相爱的外星人。我们身处不同的星球，却这样毫无缘由地相爱，我们对彼此表达着爱意，却仍然无法被参透读懂。爱情渐渐变成了猜忌和自卑的退缩。

爱人之间的语言，就是这么微妙而又奇异的魔法，有时候是沉默中便心知肚明的默契；而有时候，却是无论怎样叫喊都无法传递的寂静无声……

爱的语言，不是我们用口型，声带和气流传达的简单生理现象。它是从心底最深处连接到彼此眼底最契合的波长。时高时低，时起时伏，需要怎样的耐心和勇气，才能一路探寻，找到那破解的密码。

我们生活在时间、空间构筑成的堡垒里。

甚至连我们自己都不知道，时间、空间对于生命的意义。

也许，我们只知道时间流逝，我们随着每一分每一秒渐渐长大。

我们从一个地方去另一个地方，过着平凡而又简单的生活，

我们相伴或者分离，思念或者遗忘。

爱情无论在什么时候，总是古典而又单纯的，

哪怕我们生活在科技发达的社会，仍需要用语言传达心声。

那一句爱的告白，经过无数个星系，数年的时间，

到达地球的时候，会不会也像记忆一样失去了颜色，

变得苍白无力了。

也许因为我们害怕分离的痛苦，才用时间和距离给自己一个解脱的理由。

我们无法将一生，交付给无法实现的承诺，

所以，才卑微地选择了逃避和忘记。

那是因为，那颗深爱的心，无法承受孤独和背叛的痛楚。

也许这个世界上，没有什么可以敌得过时间和空间，

但是也许，

我们远比想象中的坚强。

思念，仍然是世界上最美丽的距离。

爱情，仍然是世界上最纯真的主题。

如果，我的思念需要8年零3个月才能到达你的身边，

我相信，你一定还在想念着我。

时间和距离将思念远隔，却无法磨灭我对你的爱和信任，

我从来不曾停止思念，

遥望群星时，我知道你仍在我离开的地方守候。

因为，我已经变成那颗最亮的星，

闪耀在你心灵的宇宙。

即便我们远隔着宇宙相爱，也要把最深沉的爱意，传达到彼此的心底。



七夕传说新解

文：古梓

在中国流传着这么一个传说，一段永恒的爱情，一个关于牛郎和织女七夕情缘的故事。

话说很久很久以前，有个放牛的年轻人（人称牛郎）。他以前是住在哥哥家里的，可后来却被狠心的哥嫂给赶了出来。无奈，唯有和那头老牛一起相依为命。之后的日子里，贫困交加的牛郎一直十分细心地照料着这头牛。那是，牛就是好养活，有草便行。

也不知道过了多久，突然有一天，老牛居然开口说话了。“兄弟啊，你也老大不小了，该成家立业了。”老牛说这话的时候语气特老道，差点让牛郎误以为是自己英年早逝的老爸回阳了。“明天，会有仙女到湖里洗澡。她们的衣服都放在湖边，到时候你就偷偷的，记住要偷偷地（打枪的不要）把其中那件红色的衣服拿走躲起来，这样衣服的主人就必定会成为你的妻子。”

“万一红衣服不只一件，那咋办？”

“全拿了，大丈夫三妻四妾很正常的。”

“英明。”

听牛这么一说，牛郎是半信半疑，不过想到虚度光阴数十载连女孩子的手都没有牵过的自己，他决定赌上一把。哼，我不讨厌概率低的赌注，为啥，因为我已经没什么东西好输的了。不管是怎样的衣服，在我手上都只剩下被贯穿的份！

第二天，他蹑手蹑脚、偷偷摸摸地溜到了湖边，果然如老牛所说，一群仙女真的在湖里洗澡。那场面简直就是春光无限啊，看得牛郎差点都忘记自己老妈长成啥样了。还好，关键时刻，他那颗得不到抚慰的纯情少男之心提醒了他，这时候还是办正事要紧。二话不说，他就把那件红得如鲜血般的衣服拿了起来，然后躲在草丛中暗喜。

没过多久，仙女们从湖里出来，其中一个死活找不到自己的衣服，很是苦恼。我说，你好歹也是个仙，拿点什么东西变成衣服不就成了？树叶泳衣啦，草裙舞之类的也是很不错的哦。要不怎么说那个时代的仙人都比较一根筋呢，想事情不懂得转弯的。找准时机，牛郎从草丛中跳了出来（为什么是跳呢？），一脸纯洁微笑实际一肚子坏水地说：“姑娘，你的衣服在我这呢。”

后来才知道，此仙女名为织女，是玉帝的孙女。因为这件红衣（红绳？），牛郎顺利地和织女搭上了线（搞地下组织活动？），马上的（闪电战法），他们相爱了。什么日久生情纯属扯淡。“嫁给我吧。”牛郎鼓起勇气告白道。

你有豪宅吗？破房倒有一间。你有宝马吗？老牛一头，任劳任怨。你有大笔存款吗？穷得叮当乱响。也罢，那是凡人的标准，我可是仙女，仙就要走得另类干得大胆。两人终于结婚了，开始过着幸福的生活。每一天，牛郎他来耕地他来浇水，他来织布他来做衣。你不是织女吗，多少干点编织的活吧。这话牛郎是打死都不敢说的，为啥，这就是养个美女的代价，你是活该受罪。不久，织女还给牛郎生了一对十分可爱但人小鬼大的儿女。一家人其乐融融，才怪（牛郎哭诉）。

某天，老牛又脑残地开口说话了。“兄弟，如果我死了，就把我的皮剥下来留着，以后会有用的。”牛郎一听，顿时泪流满面，他抖动着嘴唇断断续续地说：“可我不懂得杀牛啊？”“废材！”老牛大喝一声，“不懂就去看‘庖丁解牛’，里面讲解详细配图精妙深入浅出，绝对是居家旅行杀牛灭口之必备良品。”说完这句后老牛就咽气了，敢情刚才那是回光返照啊。

幸福的时光总是短暂的，因为它需要用漫长的不幸来展现其稀有价值。正所谓天上一天地上一年，玉帝终于发现了织女对自己的背叛（此话怎讲），顿时无名火起。命令一帮天兵下界，用极为野蛮又暴力的方式愣是把织女抓了上来。

牛郎见爱妻被抓走，更是悲愤交加，也顾不得两个顽皮小灵精闹腾，奋力追了上去。为妻子不要子女，你真不是个当老爸的料。可人家在天上飞，你在地上跑，这怎么追得上啊，学夸父追日也要有个限度好吧。关键时刻，他想起了老牛的临终遗言，立刻拿来牛皮往身上一披。别说，这帖牛皮膏药还真的是帖对了地方，牛郎顿觉整个人飘飘欲仙（我还欲仙欲死呢），两脚一蹬也跟着飞了上天。

眼看着就快要追上了，怎料玉帝大掌一挥（如来神掌？），霎时在牛郎眼前出现了一条巨大的银河，原来“疑是银河落九天”说的就是这么回事啊。至此，牛郎万念俱灰，他和织女已经完全被分隔在了银河的两端，有生之年恐不得再见。

本来，玉帝是个心狠手毒之人，他才不管你们米已成炊、木已成舟甚至孩子都能上街打酱油了，反正仙就是不能和庶民乱配，仙也要讲究门当户对。可是一天又一天过去了，就见牛郎在银河那边骂街，骂得是人心惶惶怨声载道。这边也不安分，织女没事就在房中大哭，那哭声简直堪比杀猪。知道为啥玉帝总是放织女下凡间玩耍吗，并非是出于慈爱，而是因为着实怕了她那足以令人崩溃的鬼叫般的哭声。

没办法，玉帝是个死不认错的主，所以只能作出些许的让步，同意每年的七月七日让牛郎和织女见一次面，条件是牛郎停止那永无止尽的谩骂，而织女也不得再哭一声。平民和仙的结合果然是艰难重重，不过正因为这样更能让我们看到爱的真，爱的切。

每年一到七夕这一天，地上的喜鹊都会飞到银河边上为牛郎和织女搭起一座桥，俗称“鹊桥”，而他们俩人也只有这一天可以踩着这群可怜的喜鹊（不知道要踩死多少只，真是虐待动物啊）在银河上卿卿我我如胶似漆，只羡鸳鸯不羡仙。我说，你们真的没忘记什么了吗？你们那对可爱的儿女咋办？

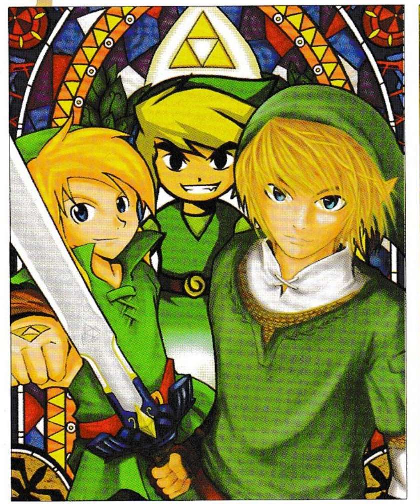
传说人间也只有这一天，喜鹊会彻底绝迹江湖，喜鹊喜鹊，果然是报喜不报忧的主儿啊。



主持人：玛鲁斯

城寨画廊 VOL.7

画组“电击绘流”在暑假时组织了一场名为“最高的游戏”的绘画活动，组员们纷纷以自己最喜爱的游戏系列为主题，按照自己的风格创作出了自己的最爱。无论这些作品的素质如何，无不渗透出各位画师们对游戏的无限热爱。相信各位玩家也都会有属于自己心中的神作，它们陪伴着我们度过了无数快乐美好的时光，何不趁着记忆停留，来记录下这动人时刻呢？当然，可能大部分玩家还都是拙于绘画，能在这城寨画廊中捧捧场，欣赏一下自己喜爱的作品，也不失为一种很好的怀念方式。





岩男贼与他的激情朋友们

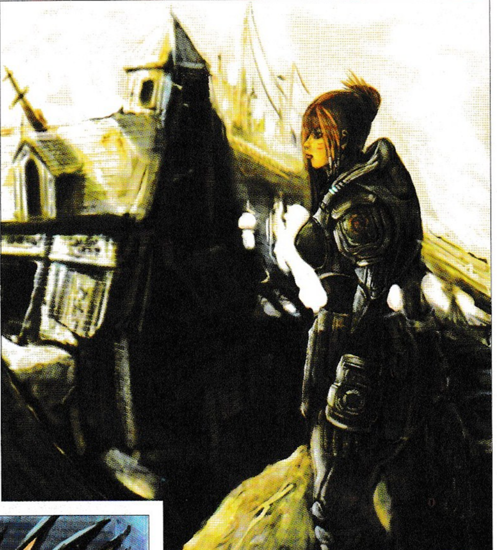
作品出自：洛克人Zero
作者：竹本人猿
创作感想：本作爽快，剧情美，BOSS战刺激，人设有特色，男主角酷，女主角萌，带给我千万回忆……

疾风马里奥

作品出自：马里奥
作者：没有爱de季节
创作感想：相信很多人都玩过《马里奥》了，喜欢它是因为陪伴了我们度过很多时间，从FC到GB到PC（模拟器）都常常玩的，现在无聊时也会玩一下，呵呵。

历代的绿色帽子

作品出自：塞尔达传说
作者：影猫
创作感想：当年接触了GB的《梦见岛》后，发现从来没玩过设计得那么巧妙的游戏，之后就每作必玩，直到现在也没感觉有什么游戏能超越它在我心中的地位。



The World

作品出自：HACK//G.U 漫步之速
作者：☆DevilMayCry☆
创作感想：其实呢，觉得这个游戏的过程挺一般，主要是觉得剧情和人设有意思，而且“GU系列”的副标题一直都很不错，漫步之速最终造型激萌，当然，还有欧范叔叔……真羡慕他有个激萌的萝莉妹妹。

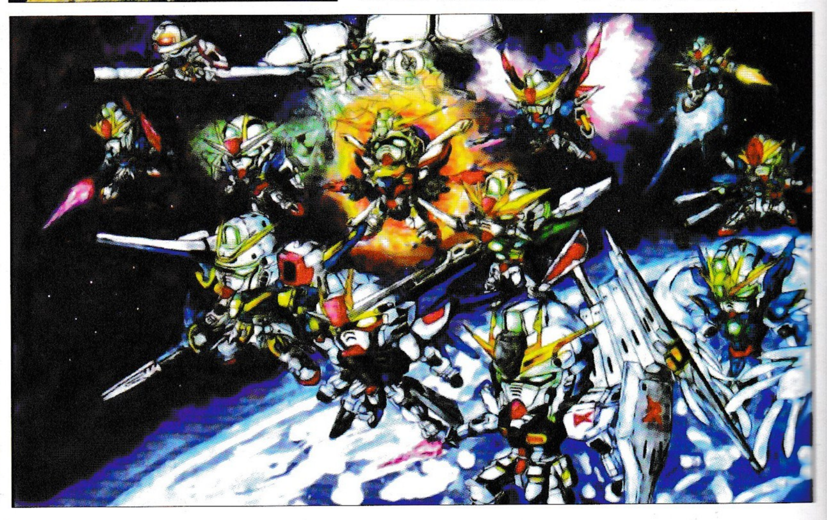
新队员Phyllis.Marcus

作品出自：战争机器
作者：高X何B仔
创作感想：对于一款从头到尾都洋溢着男性荷尔蒙的游戏我实在找不到不喜欢的理由，至于这Phyllis.Marcus，完全是为了安慰某个“对于游戏不能选择女性角色而无限愤慨”的凶悍MM而画的……

G世纪

作品出自：SD高达G世纪
作者：kyo.kusanagi
创作感想：我最喜欢的两个SRPG之一，为了它，值得。



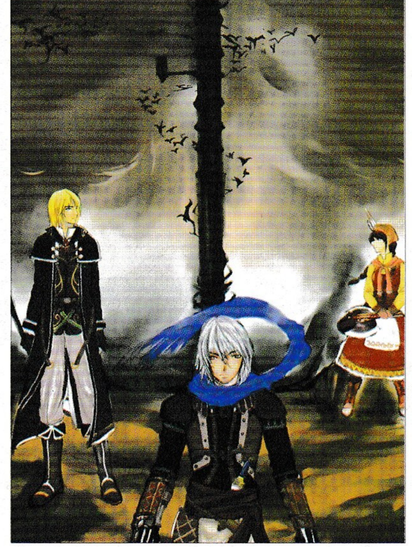






超级忍

作品出自：忍
作者：wink
创作感想：作为我PS2上玩的第一款动作游戏，虽然没有通关，不过还是很喜欢那种行云流水般的动作体验，杀阵和红围巾无比拉风，可以说是当时最优秀的动作游戏。



伊苏起源 三人组

作品出自：伊苏 起源
作者：hydelloon
创作感想：最近在玩，操作简单，够难度，淳朴的剧情……要求配置低……

龙背上的骑兵2

作品出自：龙背上的骑兵2
作者：战国某人
创作感想：其实1代才是我心中的神作，不过印象有点模糊了，参考资料也少，所以只好画2代。



COOL SUMMER

作品出自：怪物猎人2G便携版
作者：热血伪大人
创作感想：一见钟情，非常喜欢那个世界！至今玩的时间最多的游戏，爱啊，爱啊，非常爱啊！



逆城

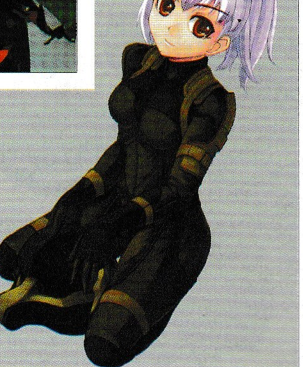
作品出自：恶魔城X 月下夜想曲
作者： 星之继承
创作感想：《恶魔城》当然是我最喜欢的系列游戏之一，它的华丽是很吸引玩家的，A少爷的一静一动无时无刻不让人喜爱。

丽琥

作品出自：摔角玫瑰
作者：Bt奇男
创作感想：至于为什么喜欢这这游戏嘛……好像我对自己的性别从没怀疑过。（编：你还真是直爽一_一）

天堂骑兵 青蛙

作品出自：潜龙谍影4 爱国者之枪
作者：jakkeriea
创作感想：发挥NPC至上的信念，画了这张青蛙……很难缠得对手呀，而且在下脑内补完为傲娇娘了……加油，斯内克，推倒傲娇娘……

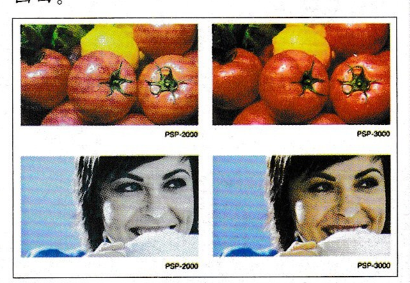






新闻 NEWS!

新的屏幕将拥有更高对比度，更快的响应速度，更广泛的色彩显示范围。新的PSP将能更自然地还原电影和照片的画质。新的LCD拥有抗反射技术，使得用户可以在明亮的室外更清晰的看到屏幕上的画面。



内置的麦克风可以让玩家更便捷的在游戏中使用麦克风（需要对应麦克风的游戏），更方便的使用新版PSP提供的Skype通话软件。

PS：更多相关新闻请看本刊《业界大事记》栏目，或登录www.levelup.cn查看更多PSP3000的实物图片以及屏幕新旧型号对比图。

我的游戏机太多了……PSP3000怎么办？

茶馆话题

掌机不同于家用机，PS2即使出了超薄型，老版的厚机如果没坏且没有太多旅行携带家用机的要求的话，想必不会有太多玩家会选择购入薄机，因为实际的游戏体验没有太多进化，视频、音频输出格式仍旧如昔。而掌机这种集屏幕、音响、主机、手柄于一身的便携式游戏机，其屏幕、重量、外形等主机本身规格的变化是更换新机型的充分理由。回首GameBoy系主机十几年的进化历程，不少玩家应该都是同任天堂的主机更新步伐保持一致的吧。

■对于PSP-3000的推出您有什么想法？

■一直以来，对于主机型号的进化，您是否有足够的热情维持同步更新？还是根本无视？



网友发言

拉倒把你

从议论纷纷，到现在的揭开面纱，PSP3000终于展露在我们眼前。

于是也引发了一场玩家间的骚动与不安。特别是那些刚刚买PSP2000，又不太富裕的玩家，好不容易攒钱入手了一台PSP2000，捧在手里怕坏了，揣在兜里怕化了。一天要擦上个几次，倍加爱护。没两个月被告知2000淘汰了，3000出来了，这是一种什么心情啊？

很多不富裕的玩家于是开始琢磨是不是把手上心爱的小P出手，再换一台新的3000。那到底是不是应该把手里的2000换掉，重新买3000呢？

目前网上的资料看，PSP3000和2000最大的区别有2点：

第一就是麦克风，不过目前对应麦克风的游戏少之又少，国内用PSP打电话的也几乎看不到，而且麦克风是个外设，通过不同的手段我们可以使得2000也拥有这个功能。所以基本上可以无视了。

还有一个提升，也是1000、2000用户最大的痛，就是屏幕质量的提升。以前我玩实况，没多久眼睛便开始疲劳，需要稍作休息才能回复正常，这都是拖影惹的。这下好了，不但屏幕色彩度、鲜艳度大幅度提升，而且拖影减少，让人能够玩得更加舒服、更加投入。这才是PSP最大的改进。

但是光这点改进，就需要我们多花上几百块钱，乃至上千块钱去换得，我觉得还是没有必要。

第一，PSP2000和PSP3000都兼容PSP游戏、MP3、MP4和大部分自制软件，从功能上来讲，基本没有变化。

第二，PSP2000和3000从外观、重量上来看，并无二致，几乎保持相同水准，不像1000到2000变化那么巨大。

第三，PSP2000和3000在耗电方面，虽然稍有变化，但是如果不选购大容量的电池，PSP3000也并没有更长的续航时间。同时也没有消息声称3000又把核心给改了，功能又提升的报道。

以上三点看来，PSP2000和3000最大的区别就在于屏幕了。其余的3000能做到，2000也能做到。

最后我总结一下，如果手头没有PSP，但想买PSP的朋友，那肯定期待3000的表现了，因为3000以后必定会是主流，2000的配件、周边也会越来越少。

如果已经拥有2000，但又不太富裕的朋友，完全可以持观望态度，我们拥有足够的理由不去入手PSP3000。这省下的几百，乃至近千大洋可以投资在更划算、更合理的地方。除非你的2000坏掉了，那么再考虑买台3000吧！

对于收藏饭、有钱人、晒机炫耀族来说，3000是你们的理想物品，毕竟索尼的工艺设计还是很不错的。走路、或者地铁上你拿着3000，看见边上别人有的还在用1000，你的自豪感、满足感会油然而生。



rhyang

3000的改进可以说很实用呢，在户外使用2000型的确因为折光率太高而令人苦恼呢。不过对我个人来说就没什么了，因为我是当家用机使用的。不过我更期待在音质方面能有所改进呢，用来听音乐的话很刺耳，当然还有就是很重要的续航能力，一直很在意啊，如果像任社的主机那样就完美了。至于麦克风，我一点兴趣都没有，不要影响游戏体验就好。



chenliming_841

PSP3000出了，我的心碎了，虽说PSP3000是改良的版本，但是对于购机不足一年的我来说好伤心。从另外一个角度来说PSP3000的确改善了PSP2000的不足。因为我认为PSP3000现在推出只是为了挽救PSP在美国和欧洲的劣势而已。所以，对于PSP3000我只能持客观态度。我不反对大家去更新机子，也不会说索尼骗钱。但我自己也绝对不会去买PSP3000，现在自己舒舒服服在家里玩一下PSP2000也不错啊！

关于主机更新，我想也是厂商在吸取了部分玩家的意见以后再去改进的。虽然是为了有更多的利益，但不必说他们骗钱。我们玩家觉得有必要就去买，但如果觉得现在也玩得挺好的，没什么必要买的话那也不用为此而愤愤不平啊！游戏机终究是用来娱乐的，玩得开心就好啊。



滕のA+

一切事物的出现都是有原因的，什么是对，什么是错？什么是坏，什么是好？什么是轻，什么是重？什么是白，什么是黑？我想大家一定会说，不清楚为什么。这次的3000，对一部分人来说有用，对一部份人来说没用，它的出现，有一部分是营销策略，有一部分是科技进步。我想，换作我们每一个人去做索尼的CEO都会这么做的。没有什么绝对的事，所以并没有什么好坏，只有合适不适合的问题。如果我不用他打电话、上网，我完全可以不选择它，因为屏幕的明暗对于我来说并不重要。可对于有些朋友，就很重要，而且经济上也足够承受，那样也很好。



13998531322

PSP是在不断完善自己？应该说从2000型的加内存开始到如今换屏幕都属于索尼的盈利手段，可能早在1000型发售时索尼就已经掌握了如今3000型的技术了，无非就是索尼给自己留了条后路，从而可以在这条路上敛取大量金钱。但对于玩家而言不必要太跟风，毕竟新型号只是在完善它的辅助功能而不是强化游戏素质，我们是玩家并不是电子产品收集狂或发烧友。

谈到主机型号的进化，我想说的是，不要做无谓地进化。像"轻薄型"的PS2，我认为买了老PS2就没必要去买轻薄型的了。换言之，像X360这样的机器就需要不断完善来抑制它自身的缺陷。最后我想说，作为一个理智的玩家请大家看清形势再做选择。



sumo

从黑白GB到GBC的确是影响了视觉感受，更准确的说是提升了视觉的感受，这是一个非常大的卖点。有充足卖点的商品就谈不上是骗钱。就像PSP3000一样，用了抗反射的屏幕，这也是提升了视觉效果，起码在阳光底下有大大的不同，这是一种科技的进步，谈不上什么骗不骗钱。



亚连·沃克

基本没有太大的进化，不是新机种，只是稍加改良而已。但是屏幕的改进太好，从图片上看的话改进非常明显，这对于画面至上的主机来说是不小的改进，所以利害参半。对改良机种也只有当掉旧的换新的了……

主机型号的不断进化，有米的人自然能第一时间更新。没米的人只好看准时机，等性能、功能、外观等比较完善，而且在较长的时间里不会再有新型号出现或者新型号只是鸡肋时购入……穷学生ing，这次3000就下手吧，上次为了瘦P的输出功能差点当了肥P……管它以后的4000、5000。泪……



不语

其实心情真的很复杂，也许骗钱吧，但我更倾向于另一种说法，那就是"商业行为"！乘热打铁！众所周知，PSP2000发售后再加上《怪物猎人 便携版 2nd G》可真是帮索尼一举冲破比较难堪的局面。现在乘着2000型的热度再加把火公布3000型。更圆滑的手感，更亮丽的屏幕，还有竟然是用不着挑电视就可以在电视上享受像《圣童降临》那样的高画质电影，那可真是太吸引人了！

我个人非常关注主机的进化，但不会盲目跟风。比如NDS后我就直接关注NDSL过后的新机型了，NDSL直接无视。PSP嘛，因为1000型出事了，所以才入手2000型的，不然还是会直接忽视2000等3000后再做打算。

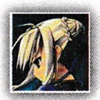
总而言之，掌机方面并不会维持同步，而会采取隔代的方式。



我爱PSP

这次的变化算是对屏幕的一种补偿吧，谁都知道PSP最大的伤就是在其屏幕上，24毫秒的响应时间让人看什么电影都会头晕吧？而且对自己的产品进行如此大的改进也能看出索尼对PSP的重视了。

对于型号，我因该还是选择无视吧，当然了，是要在我已经购买了相关产品的情况下。我一直认为没有必要因为某些小改进而把钱浪费在从新购入一台的计划上。我从来都没有买过第二台我已经拥有过的东西，即使是新型号。毕竟我认为实在是没多大必要，更何况是相对一台已经推出数年的玩意儿。



Rockmens

我觉得很正常，当年PS2不也是一大堆型号吗？不好的地方就要改进嘛，只要软件通用就行了。不过1000的32MB一直是心中的痛，当时要真的弄成8MB就有的玩了。这次3000很不错啊，观望中。



albertsnake

越来越简约漂亮的机身、不再反光和拖影且色彩更加靓丽的屏幕，这些都能刺激PSP的日本销量，成为与DS较量最终冲刺的必要条件。至少PSP2000已经做得很好了，相信PSP3000能做得更好！

最后再支持下PSP，因为它是我见过的最优秀的掌机（虽然可能不是最成功的）。第一次做掌机就能这样，况且对手还是DS。索尼加油！



darkwave
3000只不过改进不大，除了屏幕，可能要考虑价格的因素。索尼也在摸索到底什么样的掌机会更受欢迎。

melfes
我只能说，还好没买2000……



arsenalgear_200
这是吸引没有PSP的人群的，没有让你买两台，何骗之有？

烦死嘎了
之所以买2000是因为1000被偷了，就目前来说，如果2000安然无恙，我绝对不会考虑3000，典型的换汤不换药！

congdixuan
我不买，最近准备入手360的说。不过3000屏幕响应时间缩短还真是革命性进步！

shuffle33
出那么多完全没有必要，毕竟只是一款趋近于多功能娱乐平台的掌上游戏机，没有多大改进，游戏还是那几个，没意思。

告解
OOXX！刚刚省吃检用弄到个2000还没5个月就给我来个3000。我连DS都不敢入手了。什么时候才能双机啊……

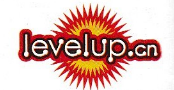
yshlwxs
改良版本本身就是商业的一部分，并没有强买强卖的原则。喜欢就买，不喜欢就拉倒。

传说物语
商家赚钱无可厚非。新型号主机的推出不仅能延长主机的寿命。好多米人都是冲着新主机去的，增加主机销量你愿出我愿买，只要是好产品大家都会乐意接受的。



天下聚会

你是怎么安排这个暑期长假的呢？在这期间，你有认识了更多的朋友，获得了翻倍的快乐，扩大了自己的交际面，延伸自己的生活圈吗？在这个暑假中，“天下聚会”在全国各地举办了各种主题的聚会，北京、上海、保定、天津、武汉、重庆、汕头等等……多到我们的导览地图上都无法完全显示出来，无论你位于那个城市，必定有属于你的“天下聚会”。尽管大部分学校已经开学，各位玩家们也都暂时告别了这个愉快的长假，但还是有很多的点滴值得我们去回忆，本期就在此对暑期的全国集体活动进行一次全面的总结，带你在此回顾一下这个难忘的盛夏。同时，暑假的完结也并不意味着聚会的结束，我们还有更多有意思的活动在等待这你们呢！（相关地址：http://juhui.levelup.cn）



天下聚会 暑假集体行动全面导览

火爆七月

[北京联盟] 7月13日 报道：方糖

北京TVGAME联盟夏日玩乐会

天下聚会北京TVGAME联盟的活动那是一场接一场，所有玩家都觉得咱北京联盟的组织好，秩序好，聚会环境氛围也是一流的，所以7月13日，我们相聚中关村国投动漫大厦6层稻草熊动漫主题餐厅又举办了一场聚会。



作为“天下聚会”中各种聚会办得最成功的地区，我们北京TVGAME联盟总结了一整套流程，其成功经验关键就在于早准备、找安排，平时还要多沟通。关于活动内容，在此也不想说太多废话，奉上照片给大家看看，海量聚会和女仆照请访问levelup网站吧。

[南宁联盟] 7月13日 报道：ACG嘉年华

首届南宁ACG嘉年华

这次活动最先要感谢的，就是老天爷给了很大的面子，使得我们天时地利人和。13号的活动前后数日都是普降暴雨，唯独13号阳光明媚。

本次活动的策划时间经历3个月，活动的主办方组成部分为广西高校社团联盟共同推举出来的南宁ACG嘉年华委员会，本次活动还得到了16所各高校学生会、动漫社团的大力支持，使得活动的精彩程度得到了保证。再加上桂林、柳州、玉林等地的玩家团队的加入，也增加了本次活动的完整性。

整个嘉年华以激烈的游戏比赛和精彩的Cosplay表演为主，期间比赛紧张刺激，表演妙趣横生，博得所有参加者的一致好评，活动中不时伴随着观众们的阵阵掌声及喝彩。活动结束后，非常感谢热情的玩家协助本次活动主办方进行了善后工作，并集体合影留念。

天下没有不散的宴席，相信有很多玩家还不够尽兴，但我们会在今后做得更好，让大家尽情享受ACG所带来的欢乐！

[天津联盟] 7月5日 报道：傲气

年龄不是界限，大叔正太齐欢乐！

自上次天津“5.25天下聚会”已有一月有余，天津玩家群已由上次聚会时的40人发展到现如今的100多人。本来原定于6.29日举行，可是群里许多成员说那天要考试，无奈把日期推后了一个星期，不过这也让我有更多的时间来准备这次聚会。奈何天公不作美，大雨从4号晚上断断续续的下到5号中午，致使许多人没能赶过来参加这次聚会，其中包括在群里人气很高的红蝶姐妹，可谓是此次聚会的一大遗憾。不过这些事并不能熄灭玩家对游戏的热情之火，大家很快就融入到了游戏的氛围中……

这一个月来随着群的不断发展，每天群里都能产生数十页的聊天记录，群里的成员在聚会见面的时候报一下ID就知道谁是谁了，不过到是多了几分惊喜，说的最多的一句话就是：“原来××这个样子啊。”

[哈尔滨联盟] 7月19日 报道：ag9395

来自78位玩家的战火在哈尔滨燃烧！

哈尔滨聚会当天的情况正如他们的宣传口号：中国最寒冷的省份是黑龙江，中国玩家热情最高的城市是哈尔滨！一轮来自78位玩家的战火在哈尔滨燃烧！连续三天的阴雨在聚会当日退散！

尽管聚会的预订开始时间在十点，但热心的玩家在八点就已经开始陆续入场。游戏可以拉近人心的距离。很快，还在抱怨“周围没有认识的人”的玩家就和其他玩友打成一片，各种联机的气氛在比赛现场飘荡，欢呼声此起彼伏。整个活动都在轻松愉快的气氛中度过。



快乐的时光总会结束，玩家依依不舍的纷纷离开了聚会地。在送别各位玩家朋友时，听到的最多的话就是：下次天下聚会，还要叫上我！

[汕头联盟] 7月26日－7月27日 报道：电童，枫叶，QLC

汕头7月聚会漫展行动の现场报道

今年7月26日，27日对汕头的ACG玩家来说注定是个不寻常的日子，其威力一点也不亚于日本的动漫展或者是游戏展，因为这两天是汕头一年一度的动漫展盛会，整个粤东地区的ACG爱好者们届时都会齐聚一堂。当然了，也少不了我们的掌机玩家们，天下ACG是一家！至于整个过程，或许只有你亲自来到现场才能完全体验到“天下聚会”的欢乐。

随着漫展宣告结束，这次漫展聚会也完美的落下了帷幕，胜者们高兴的捧着奖品离开了展厅，而失败者也没有失望反而都玩得十分高兴，重在参与嘛！

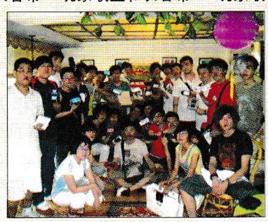
[长春联盟] 7月20日 报道：尘封の印

天下聚会长春站圆满结束

作为长春惟一的掌机爱好者组织，我们本着让所有掌机爱好者都体会到联机的乐趣为初衷，旨在结交更多同仁，举办了此次掌机玩家聚会。

尘封の印，本次活动的倡导者兼组织者，也就是我啦！自认为并不是一位经验丰富的组织者，但是，令人意外的是，竟得到这么多朋友的支持——虽然开始报名时仅有40人，但聚会当天却来了近60人，我感到非常的欣慰！

本次聚会之所以如此成功，离不开长春市DS玩家联盟和长春市PSP玩家联盟的群友鼎力支持。为了让每个玩家都有展示自己的机会，我们在竞技比赛区之外还设立了休闲比赛区，使每个玩家都能各得其乐。



How time fly！ Yesterday once more！这一刻永远留在我们的记忆间。十里长亭终有一别，结束的时间来临了，大家够爽吗？什么？你还一游未尽？那只好请你期待下一次聚会吧！

燃情八月

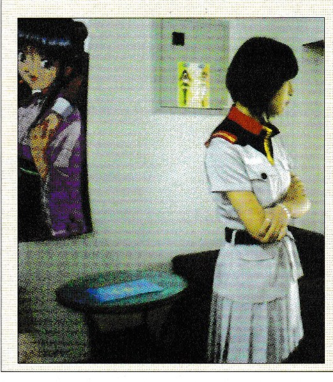
[成都联盟] 8月10日 报道：1怪物1

夏日梦幻之星主题聚会

这次聚会的参加人数没有达到预计的50人，不过聚会现场依然玩得相当的热闹，大家也是其乐融融。2场比赛更是把聚会气氛推向了高潮。本次聚会大部分都是新面孔，老朋友也来了不少。

聚会地点在大家俗称的"宅店"朗德贝尔举行，的确是充满了爱的地方，这里没有美丽的女仆，只有英姿飒爽的联邦制服MM，仿佛更为场内的战斗增添了一丝冷酷。

在激烈的比赛结束后，本次聚会也圆满的化上了句号，聚会本意在于将独乐乐改为众乐乐，大家一起联机游戏，互相交流心得体会，分享乐趣，让游戏在我们的生活中渲染出更加绚丽的色彩。





[深圳联盟] 8月3日 报道：ILIIL·越

深圳天下聚会 运动ACG一起上

本次的会场选择在深圳庐山酒店的二楼会议厅，大家还没有坐稳的时候已经有人在喊："怪物，有没有怪物？"果然《怪物猎人》是联机神作啊，当然高达饭还有NDSL的玩家也都纷纷投入战斗。没过五分钟，大家已经扎好了堆，分好了队，争取着每一分每一秒……

值得一提的是，这次聚会的主持并不是往常的神曲同学，而是请来了两位全副Cosplay打扮的女生——sara和花花。她们的出现，令不少成员喊出了"终于有点女生了"的心声。

このまま，随着这热血沸腾的开场，今天的聚会开始了！我们先后进行了充满曲折的比赛，除了《山脊赛车2》、《马车》还有作为本次聚会的压轴怪物猎人比赛，规则是打训练所多人演习以分数晋级三轮——青怪鸟，沙龙王，和轰龙。不过由于随机分组的，比赛添上了许多不确定性……即便你拥有裸奔G怪的实力，夺冠也并不简单。

不知觉中已到了尾声，每个人都期待的抽奖活动开始了，不管你在游戏中是否有实力，不管你对ACG是否有深入了解，只要你是因有相同的爱好而同在一起的，人人皆有拿奖的可能！除了一些小礼品，还为大家准备了电影票，大奖是高达的键盘，呵呵，不免有人起哄呢。由于同样的一颗心，来自不同的地方的我们，今天我们相聚在一起聚会，一起合影留念。日后，我们将永远同在一起，因为我们有着同一颗心，因为我们是SZPU！



[北京联盟] 8月23日 报道：修罗。殇

北京TVGAME联盟夏日玩乐会第二弹

北京玩家在8月又紧锣密鼓地举行了第二次暑期聚会，大家还真是热情啊。

而在本次的聚会交流中，大家把注意力从游戏转到了食物上，有可爱女仆亲手制作的甜点，你还拿得动手柄吗？不多说了，上图秀秀，北京联盟最高！



[济南联盟] 8月10日 报道：梅原小吾鬼冢

济南，永不熄灭的斗魂

看到全国各地的玩家都在争先恐后的举办天下聚会，大家都在聚会中交到新朋友，也玩得十分开心，我实在是按耐不住心中跃跃欲试的心情，经过和铁拳众成员们商议，在ACE飞行员大哥的帮助下，最终有了本次聚会。

9点入场，9点半已经座无虚席。加勒比海风情主题酒吧幽静的环境，优良的设施，给本次聚会增色不少，铁拳众成员桃子姐姐借到的47寸大液晶电视也给大家带来了全新的视觉享受。济南玩家们的热情真是空前的高涨，有些让我始料不及。桃子姐姐身着怪物猎人的女仆装登场，立刻全场沸腾，许多玩家前来合影。随着本主持宣布聚会正式开始，现场的气氛瞬间沸腾起来，激烈的联机对战开始了。最值得一说的是桃子姐姐，她是我们济南铁拳众唯一的女玩家，当桃子出场比赛的时候现场几乎所有的玩家都过来给她捧场加油，大电视前顿时水泄不通，估计是被这个架势给吓怕了，桃子的对手在比赛中完全没有还手之力，最终败下阵来。现场顿时响起雷鸣般的掌声，为桃子姐庆祝胜利！这次的比赛真是有太多的话题，说上三天三夜也未必说的完，在此我代表济南铁拳众呼吁：如果你喜欢铁拳，那就加入我们吧！聊不够的话题，玩不够的游戏，下次我们仍会继续！再次透漏一下，下次聚会应该就是PS3版《铁拳6》到来的时候！



[无锡联盟] 8月3日 报道：枫

机情一夏，无锡聚会

之前的无锡天下聚会不知大家还有没有印象，那次盛况空前啊，哈哈，不过这次，这次的聚会比上次更加火爆。

8月3日早上，笔者和版主枫早早的到了聚会地点布置场地，之后陆陆续续的有一些玩友自发来到聚会地点木木年华咖啡厅帮忙，在这里表示感谢。

有这么多专区提供给玩友们，玩友们当然蓄势待发，自发组织了一系列比赛。原定的聚会时间是12点30分，但十一点一过，便有玩友到了，大家的热情果然很高啊！之后的一段时间里有80多名玩友陆陆续续的到场，场面很是火爆啊！场地的中央，就是360的试玩区了，这次我们事先准备了《薄暮传说》、《鬼泣4》等游戏的试玩。下午一点钟，实况比赛首先开始，经过上次冠军GOAL的安排，实况比赛井井有条地开展了，进过激烈的角逐，冠军由无锡实况群的实况王子获得，果然有实力啊！

之后由于人数太多合影只能放到楼下的步行街上去拍了，这时还下起了雨，给周围降降温。无锡第二次天下聚会圆满结束，希望下次可以更好，希望下次可以更火爆！



由于版面限制，本次的暑期导览只能草草介绍到这里，更多的图片和文字报道还请大家上levelup.cn的聚会频道欣赏，同时也要向全国各地聚会负责人出色的组织和无私的奉献精神致敬。日后我们将继续努力，争取让"天下聚会"内容变得更加丰富，活动影响力更大！

广州"ACG1st嘉年华"天下聚会现场报道

8月23日
报道：hsy0578

8月23日是活动的日子，也是让啊C和工作人员捏把冷汗的日子~谁会预料到"鹦鹉（台风）"会来呢？大伙儿早上9点就来到了现场，做最后的准备！

好在老天爷还是溺爱我们、溺爱各位观众和玩家的。除了有轻微的"狂风"之外，只有一些清凉的水花亲吻我的脸颊。表演还没开始，舞台前就聚集了观众，等待只因渴求。


■举起你们手中的长枪短炮吧！


◀本次广州"ACG1st嘉年华"天下聚会依然由我们甜蜜蜜的Honey担当主持人（后台捡麦克风的人请忽略）


▲怎么能少了每次都有的Cosplay呢？39° C无双大蛇参上！


▼中场休息时间到了！去动漫跳蚤市场逛逛吧！看看天下聚会的摊位！




▲音乐响起，熟悉的嘻哈曲风，华丽的街头篮球点燃率先点燃现场的气氛


▲哦，旁边就是黑角摊位哦，什么？填调查表有礼品送？我也去凑凑热闹！


▶此时摄影师们对Coser们穷追不舍，Coser躲到了黑角的摊位，还是难逃镁光灯捕捉！来吧，豁出去了，还不如摆个Cool一点的Pose。

▲每次都是幕后黑手的阿C，终于有机会跟大家露面了！QC感谢大家来捧场！


▲接下来是声优表演，大家还记得Kawaii吗？第一次天下聚会的主持人哦，做声优也不错嘛！



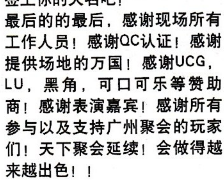
▼PAPA这次是客串嘉宾（上届是主持人2号），不演出Cosplay真是有点可惜了

◀不要让现场火爆的气氛停下来，有请我们的魔术师David！

▲别忘了这次的主题是开心公益，有请海珠区慈善协会的代表进行捐款接纳仪式


▲捐款证明，多多益善，少少无妨





▲公益，娱乐？当然还有爱国啦！庆祝北京奥运会圆满结束！我们还有奥运涂鸦墙呢！签上你的大名吧！

最后的的最后，感谢现场所有工作人员！感谢QC认证！感谢提供场地的万国！感谢UCG，LU，黑角，可口可乐等赞助商！感谢表演嘉宾！感谢所有参与以及支持广州聚会的玩家们！天下聚会延续！会做得越来越出色！！



广州"ACG1st嘉年华" 天下聚会非官方报道

8月23日
报道：幻想の克雷斯

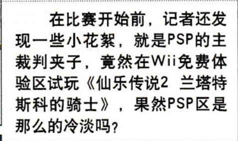
DS比赛篇

NDS电视台，NDS电视台，这里是战地记者小克。

观众朋友们，现在我身处的是游戏城寨天下聚会广州联盟比赛现场，从大会处获悉，天下聚会的比赛将会在下午的2：30分准时开始。

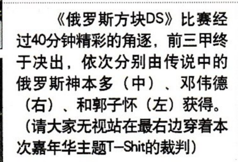


比赛开始前30分钟，参赛选手陆续进场，大家现在看到的是PSP比赛区，人好像并不多，而不远处的NDS区门口却挤满了人，看来这次天下聚会比赛NDS的热度肯定要远远超过PSP了。



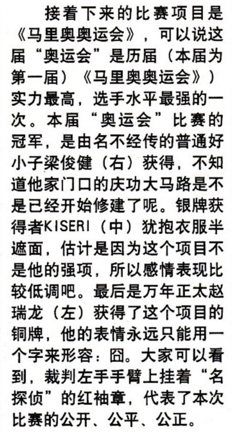
距离比赛还有不够10分钟的时间了，大家现在看到的是两名小运动员在联机练习，从表情上就能看出，他们对这次比赛是非常有信心的。

在比赛开始前，记者还发现一些小花絮，就是PSP的主裁判夹子，竟然在Wii免费体验区试玩《仙乐传说2 兰塔特斯科的骑士》，果然PSP区是那么的冷淡吗？



下午2：30，比赛正式开始，两区都围满了观众，不过明显还是NDS区的人比较多。诶？怎么有个人好像在对黑角展架上的比赛奖品虎视眈眈呢？难道是他是传说中的二十面相？

《俄罗斯方块DS》比赛经过40分钟精彩的角逐，前三甲终于决出，依次分别由传说中的俄罗斯神本多（中）、邓伟德（右）、和郭子怀（左）获得。（请大家无视站在最右边穿着本次嘉年华主题T-Shit的裁判）



接着下来的比赛项目是《马里奥奥运会》，可以说这届"奥运会"是历届（本届为第一届）《马里奥奥运会》）实力最高，选手水平最强的一次。本届"奥运会"比赛的冠军，是由名不经传的普通好小子梁俊健（右）获得，不知道他家门口的庆功大马路是不是已经开始修建了呢。银牌获得者KISERI（中）犹抱衣服半遮面，估计是因为这个项目不是他的强项，所以感情表现比较低调吧。最后是万年正太赵瑞龙（左）获得了这个项目的铜牌，他的表情永远只能用一个字来形容：囧。大家可以看到，裁判左手手臂上挂着"名探侦"的红袖章，代表了本次比赛的公开、公平、公正。

大家请相信自己的眼睛，现在大家所见到的这绝对不是用什么金手指调出来的分数，而是本次天下聚会NDS挑战赛《应援团2》最终冠军的演奏分数。打出如此夸张分数的正是被誉为应援神的KISERI大神，赛后他对记者说"自从加入了同残档，我脑也残了，手也残了，就连这分数也残了。"

好了，这次的报到就到这里，请大家关注其他方面的消息，以及官方报到。



PSP比赛篇



PSP频道，PSP频道，这里的比赛最是精彩，不要换台，这里由夹子现场直播。各位观众，在NDS比赛开始的同时，我们PSP比赛也进入了激烈的战斗。在离子炮与光束剑的猛烈炮火围攻下，夹子我左躲右闪的穿梭在高达与扎古的世界里。



很明显DS这边的人因为PSP的高达战斗更为激烈都被吸引过去了。NDS的裁判则是死盯着地下的什么怨念物品。

战斗异常激烈，众人必杀齐放，好在比赛规定不能使用GP-02机体。谁受的了那全屏幕的无差别攻击啊！



谁说年龄小威力就不好，这位黑P的选手正选择着拿手的机体准备与各大高手一决高下。



在一阵吼叫过后。《高达宇宙》的比赛结束。冠军由强袭熊（右）获得，亚军是KUUGA（左），第三名则是太过兴奋，在拍照前就拿着奖品跑掉鸟。



在众高达与扎古的决斗后，猎人们的狩猎时段终于来到了。本次的下载任务实在是很好很强大。角龙在蓝跳跳中藏着偷袭猎人。众猎人有说有笑的讨论着互相决定用哪种战术才能夺取冠军。右下的眼镜兄似乎有点必杀技，潜台词："喂，小子，你不会比我分高的。"



话说这次的狩猎真是惨状迭出啊，不少选手放弃了任务，看来果然还是太难了么。最后存活下来并以高分获得了冠军的则是使用铳枪的猎人CAR（中），亚军由胡家明（右）夺得，使用笛子的钟启豪（左）则被前两个冷门杀手挤至第三。



《山脊赛车》则因为人数比较少还有时间的缘故，所以一场淘汰直接进决赛的方式。五人一组进行最后的角逐。冠军曾志恒（中），亚军谢翔（右一），季军 曹伟健（右二），其中曾志恒与谢翔的二人角逐最是精彩，两辆车你来我往，交互领先。可惜谢翔在最后关头被超车，被曾志恒一把翻盘，屈居第二名。

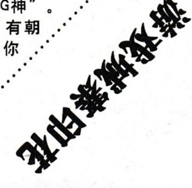


GGXX挑战赛也开始了。我们的"G神"眼镜台球兄似乎一直坐着没起来过。直到RR2结束也一直独占擂台。果然是实力派选手。



果然最令男人热血的就是格斗了。某菜鸟DS裁判也去找台球眼镜兄决斗，结果死的是飞一般的快啊。然后，夹子我也上了。很可惜，因为站了一下午，也没有时间练习下热身。手感不佳就上去挑战了。当然。不敌"G神"。很是遗憾，有朝一日我要同你再战啊！





MUSIC M 音乐台



01 无双的开场白
02 GIFT（Mr.Children）
03 Maybe（Jay Sean）
04 一次又一次（青山黛玛）
05 每一秒 Love for you（仓木麻衣）
06 音乐小特辑 HOME（无双×绚香）
07 My Home（FUNKY MONKEY BABYS）
08 HOME（清水翔太）
09 HOME（Angela Aki）
10 The Long And Winding Road（The Beatles）
11 Home Sweet Home（YUKI）
12 home（木山裕策）
13 my home（下川美娜）
14 无双的结语
15 Summer Memories（上木彩矢）

PRESS START游戏音乐会前期综合报道



创办于2006年的“PRESS START 2008”游戏音乐会至今已经在日本举办过两届，每年都会邀请知名游戏制作人、作曲家以及在音乐方面有很深造诣的指挥家共5人组成一支特殊的管理团队，来规划当年音乐会的主题和表演的曲目。目前官方已经公布今年管理团队的名单，他们分别是：植松伸夫、野岛一成、竹本泰藏、樱井政博、酒井省吾。

今年PRESS START音乐会将增设中国站，10月31日在上海除了优美经典的游戏音乐外，还会有大屏幕CG配合音乐同步放送，带给中国玩家一个难忘的音乐之夜。PRESS START创始人之一、以创作《最终幻想》系列原声音乐为广大玩家所熟知的日本游戏音乐教父植松伸夫先生也将到场和中国玩家见面交流。

目前从日本演出方已经确认了第一批的曲目名单，和去年相比确实有“levelup”的感觉，因为所包含的游戏作品范围更广，也更为中国玩家所熟知。

第一批曲目如下（以下顺序不作为演出顺序）：

曲目名称	授权厂商
荒野兵器	SCE
地底探险	Irem
侍魂	SNK PLAYMORE
植松伸夫早期作品	Square Enix
最终幻想IX Melodies Of Life	Square Enix
超时空之匙	Square Enix
超时空之轮	Square Enix
伊苏	Falcom
莱顿教授和不可思议的小镇	LEVEL-5
逆转裁判	Capcom
怪物猎人	Capcom
忍者战士	Taito
洛克人2	Capcom

既有大气辉宏如《怪物猎人》，又有扣人心弦如《逆转裁判》，甚至连热门解迷游戏《莱顿教授和不可思议小镇》中欧式复古的配乐也收入其中，当然，植松伸夫的几部出色作品更是此次演出的重中之重。

这批曲目仅为全场演出的一部分，却已经相当值得期待，令人迫不及待想置身现场。据知情人士透露，后一批曲目将更加精彩并已基本确定，其中还收录了一首在玩家中呼声颇高的作品，目前还在确认版权，将会尽快公布。这次的曲目一旦公布将不再变更。

植松伸夫先生也相当重视这次中国之行，在选曲上尽量挑最能引起中国玩家共鸣的游戏音乐，在音乐会当天，他也将走上舞台和台下观众进行互动和交流。相信这次的音乐会对于中国玩家和植松先生而言都能不虚此行。

作为主办媒体的游戏城寨（levelup.cn）与《游戏机实用技术》、《掌机王SP》也会从现在开始一直到演出结束不断开展各项丰富的活动来使得此次音乐会尽善尽美！

谁来唱响生命的旋律？

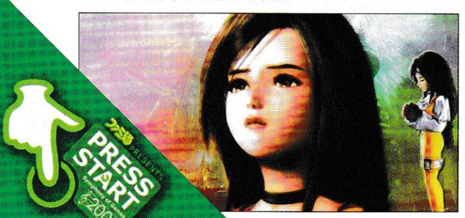





——PRESS START游戏音乐会《最终幻想IX》主题曲歌手征选大赛

本次音乐会的曲目已经公布，作为各个《最终幻想》Fans最爱的《最终幻想IX》的主题曲《生命的旋律（Melodies Of Life）》赫然出现在曲目表中，可本次并没有请到它的原唱白鸟英美子小姐出场，那么谁来唱响这生命的旋律呢？

没错，作为本次的音乐会的一个特殊环节，这首《生命的旋律》的演唱者将会在中国玩家中间征选产生，对歌唱有自信的你不妨来试试，也许那晚就是由你与植松伸夫同台献艺，为大家演唱这首歌曲！



比赛网址： http://www.levelup.cn/userdefapp/PressStart2008/

征选范围： 所有热爱音乐与游戏的朋友

参赛时间： 即日起至10月10日

参赛方式： 使用相关软件进行录制，将录制好的作品上传至分贝网，然后将歌曲代码复制到参赛页面，并填入相关信息，即可完成作品投稿。请尽量将联系方式填写准确，以便入选后我们进行联系。

征选方式：

1.各位歌手的成绩将分为网友评分与特邀嘉宾评分两部分共同打分完成，打分采用10分制。

2.评分将会从唱功、唱腔、以及印象分方面产生，其中印象分包括参赛所填写的个人资料、人气、参赛歌曲中的自由发挥等要素。

3.完成作品投稿通过审核后即可被评分，早交稿早评分，在10月10日将截止报名，10月13日将截止网友投票评分。嘉宾评分将集中在10月10日－10月13日之间完成。

4.最终综合得分在前5名的歌手，你们的作品小样将会寄到日本，由植松伸夫亲自选出那个和他同台演出的幸运儿！

评审嘉宾（排名不分先后）： 玛鲁斯（《游戏城寨》）、胜负师（《游戏机实用技术》）、雷伊（《掌机王SP》）、冬瓜（上海城市舞蹈有限公司）、zelphar（VGMU）、SORA（STAGE1）、雷库斯塔（TGFC）、慕容梦雪（天幻网）、贾志新（万宇在线）、lyinghart（EGCHINA）、Frank（飞凡阁）。

主办方： 游戏城寨（levelup.cn）、《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、上海城市舞蹈有限公司。

合作伙伴：天幻网、VGMU、STAGE1、TGFC、飞凡阁、万宇在线、EGCHINA。

主办方对本次活动保有最终解释权。

凭此印花可在取票时索取礼品一份！订票查询电话：021-62328325

HOME
——TadaimaOkaeri

策划＆文：AC米男

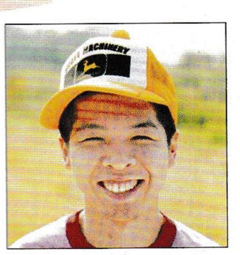
久等了，levelup音乐台终于又可以和大家见面了！怎么说呢，能够再次和你们在这里相约就好象回家一般，有种老朋友重聚的感觉。其实，早在一进门的“Tadaima”与“Okaeri”的招呼声中，那份温暖就已存于你我的心间。

开学了，这个暑假你都做了些什么呢？疯狂打游戏，还是拼命赶作业？尽管要再次离家，踏上求学的旅程，但是相信音乐台的回归，能够让你在这里也找到回家的感觉。

很快就是中秋节了，在这个合家团圆的日子里，不论当时身在何处，都希望你能听到我们为你送上的这一首首温馨的歌曲。这里永远是我们的家，而你就是那位支持着她一直走下去的最重要的亲人。

My Home

演唱：FUNKY MONKEY BABYS



离家的人总有一天会归来，家乡温柔的微风迎接着我，而我却为何总是在这个时候沉默，支支吾吾的回应着大家的问候。在轻松悠扬的口哨声中，耍猴宝贝唱出了一段关于“家”的故事。家总是无偿的给我们力量，当感到辛苦的时候肯定会为你搭一把手。现在元气十足的我，也是因为有你们的加油打气。学习中的迷茫，工作上的困惑，看着家人的笑脸，总能让人释怀，不论多么简单的话语都可以化成勇气，让我们能够勇敢的面对一切。人，正是因为一撇一捺的相互支撑，才有了如今的幸福生活。

HOME

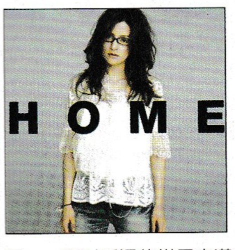
演唱：清水翔太



R＆B新人创作歌手清水翔太的主流出道单曲，干净的嗓音，纤细的歌词，很难不让人感动。事到如今已经不能回去的那个地方，有太多美好的回忆，值得深深记在心里。一同生活的朋友，身边的恋人以及无法实现的梦想……等到有一天还能想起，这就足够了。我们最初相遇的那个地方会在不断变化的世界中改变吗？那些因为知道自己的脆弱而悲伤哭泣的夜晚会永远停留吗？不必担心，至少我们还有音乐，还能歌唱，那些歌声定会插上翅膀，回到只属于每个人心灵悠然的港湾。

HOME

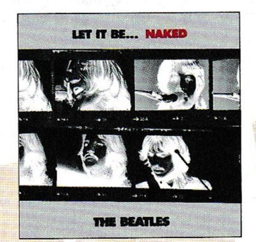
演唱：Angela Aki



一曲《最终幻想XII》的插曲《Kiss Me Good-Bye》成就了Angela Aki。有些蓬乱的卷发，耳间的黑框眼睛，号码T恤配牛仔裤，一双朴素的匡威布鞋……指间总是游走于钢琴的黑白键之间。这首《HOME》作为Aki回到日本加盟Epic Records后的第一张单曲的主打，描述的是对于故乡特有的那份感情。从安静的街道，头顶清晰的天空，小时候玩耍的公园……到对遥远的世界充满好奇而来到大都会，迷失的今天与纯真的昨日，只有Home is calling，尤其是在那个寂寞的夜晚，这种声音更为强烈，呼唤着，Home is always calling out my name。

The Long And Winding Road

演唱：The Beatles



2006年，由阿部宽，黑木瞳与广末凉子等人出演的特别篇《遥远的约定～跨越50年命运的爱～》在富士电视台播放。二战时期被前苏联误当作间谍软禁在西伯利亚的丈夫，与在日本苦苦守候的妻子，历尽千难万苦的重逢，也完成了那个跨越50年的遥远约定。当回家的列车渐渐消失在前来送别之人眼中的时候，甲克虫乐队的音乐也随之响起：The long and winding road that leads to your doorWill never disappearI've seen that road before It always leads me hereleads me to your door。一条用50年走完的回家路，两颗用坚持守护的心，站台里挂在笑脸上的泪水是对家的思念，也是对彼此的思念。

Home Sweet Home

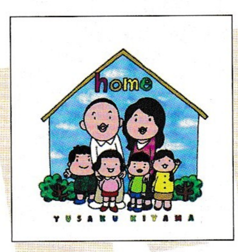
演唱：YUKI



《Home Sweet Home》是由前JUDY AND MARY的主音YUKI演唱的，大人气动画《火影忍者》的第一部剧场版《雪姬忍法帖》的主题歌。声如歌名，甜蜜的家园，YUKI俏皮可爱的唱腔就像蜜糖一样滋润着每一个听者。反复念叨的呼唤，好似真有那么一个一直为你守侯的人一样，和他（她）直面内心的话，就能够得到救赎。歌声怀抱着你我，带着心中的追悔与当初的谎言，闭上双眼，回想起年少的时光，这样，到了明天就可以开怀大笑了吧。

home

演唱：木山裕策



木山裕策是谁？39岁的普通上班族，4个孩子的父亲，让整个日本感动的声音！几年前还得过甲状腺恶性肿瘤的他，在医生“下半辈子也许都不能说话”的告戒中完成了手术，并开始每日练声，而他的愿望仅仅是能够让孩子们听到自己的歌声。年轻时的歌手梦随着时间一点点的被淡化，然后，工作、结婚、生儿育女，过着平凡人的生活，直到遇到了音乐人多胡邦夫，一拍即合的两个人决定用《home》去参加选秀节目碰碰运气，但是没有专业背景的木山先生却落选了，然而他们并没有就此放弃，重新编曲的音乐很快就得到了业内人士的肯定，也是有了这一段段的机缘巧合，才能让我们听到这首抒发对家人的爱与感谢的歌曲。

my home

演唱：下川美娜



中国广大的ACG迷们非常熟悉的一位歌手了，之前的上海LIVE错过了吗？没关系，10月的广州还有机会。It's my home，在看不见星星的夜里，繁灯中的一盏是为你点亮。拉长的尾音中，音乐渐行渐远，但是那份对家的情感却永远留于心间。

《游戏城寨》月度音乐排行榜



策划：方寸

文＆统筹整理：AC米男

综述：

1.本期榜单最大的看点就是4位年轻歌姬的王位争夺战。最终，高人气带来高回报，YUI以领先第2位仓木麻衣一倍还多的绝对高票数取得冠军。

2.新垣结衣尽管在演义圈有着很高的认知度，但放在歌手里还是稍显青涩了一点。新歌《Make my day》虽然参与了打榜，但是很遗憾最终没能上榜。也许更多的磨练能使她快快成长为一名偶像与实力兼具的音乐人，就像上面的YUI一样，大家顺便还可以期待一下她10月份的全新单曲《红线》。

3.音乐监制同为小林武史，同一天发行唱片，同是搭配日本电视台转播北京奥运会的主题歌，Mr.Children（NHK）大受欢迎，而Remioromen（富士）却是无人问津，看来日剧《1升的眼泪》携着《3月9日》和《粉雪》并没有赢得多少印象分（笑），尽管歌曲本身的素质非常棒。

4.前四期《游戏城寨》月度音乐排行榜请在《游戏机实用技术》总第205—207期附赠的《游戏城寨》别册上查看。

SUMMER SONG

歌手：YUI　TOP 1

选自唱片：SUMMER SONG（单曲）

发行日期：2008年07月02日

唱片公司：STUDIOSEVEN Recordings



简评：

才女YUI继续包办词曲创作的夏日小品，一把吉他，一种轻松愉快的氛围。明亮的画面，鲜活的人物，甜蜜的故事，都在拨动琴弦的瞬间一涌而出。清新的海风扑面而来，对暑假生活的憧憬，随着苹果播放器里的音乐开始躁动。一直期待着，如人鱼般跳进这个约定的季节里，在沙滩上踩下我们的脚印。阳光下的你正向我挥着手，走廊里，泳池中，是相互打闹留下的气息。校园的一角，向日葵正开得灿烂，想对着天空大声讲出的话语却因为害羞停在了原处。在欢快的乐曲声中，YUI用同样欢快的调子哼唱的这首歌曲，告诉我们不要等待和犹豫，即使挫折也会有恢复的那一天，青春就是相视一笑后的重新开始。

一次又一次

歌手：青山黛玛　TOP 3

选自唱片：一次又一次（单曲）

发行日期：2008年07月09日

唱片公司：UNIVERSAL J

简评：

与SoulJa合作的《在你身边》（男性视角）与《留在我身边》（女性视角）这两首热门歌曲想必大家都已经非常熟悉了，而这还是青山黛玛第一次以SOLO歌手的身份出现在我们的榜单中。还在读大学的黛玛，虽然出道时间不长，但是现在却俨然已经有了一些新时代歌姬的影子。《一次又一次》是其于今年3月份推出的个人首张大碟《DIARY》以来的全新同名单曲中的主打，作为“夏天限定的失恋歌曲”来发表，也是希望引起女孩子们的共鸣。如果一切终会失去，我还是想回到那一天，在失去的点点滴滴中，一次又一次的久久许愿，一次又一次的泪流满面，想说一声谢谢，来证明自己从未改变，永不会忘却的记忆却停留在那年盛夏的余晖中。

每一秒 Love for you

歌手：仓木麻衣　TOP 2

选自唱片：每一秒 Love for you（单曲）

发行日期：2008年07月09日

唱片公司：NORTHERN MUSIC



简评：

《每一秒 Love for you》是日本读卖电视6月16日播出的常青树动画《名侦探柯南》的第23季OP，由老搭档大野爱果操刀作曲，仓木麻衣亲自填词，是一首充满了急速感，让人心情清爽的阳光歌曲。同时也是仓木麻衣移籍NORTHERN MUSIC，继《Silent love～open my heart～BE WITH U》与《梦想绽放的春天You and Music and Dream》两张双A面单曲后，在这个厂牌下推出的个人第3张单曲里的主打曲目。随风而动的心，虽然习惯了暧昧的等待，但是已经不能再让时间浪费，打起精神，做好准备，确认现在的自己所能做的全部。不需要“大概”这个词，就像你描绘的这个没有虚假的世界。抓住机会，对，就是现在，向着明天，将心中的一切全盘托出。

让人怀念的未来 ～longing future～

歌手：alan　TOP 4

选自唱片：让人怀念的未来 ～longing future～（单曲）

发行日期：2008年07月02日

唱片公司：avex trax

简评：

以成为超越国境、人种、宗教、性别，甚至世代的艺人为目标，唱出“不论在任何地方都能被接受的音乐”的alan，来自四川美人谷，毕业于中国人民解放军艺术学院声乐系的alan，可谓科班出身，这也为她日后的音乐事业打下了很好的基础。在今年5.12汶川大地震发生后，同为四川人的alan不仅积极参与到了支援灾区的募捐活动中，更是在几天后紧急推出了慈善歌曲《幸福钟声》（中文歌名为《爱就是手》），这首歌曲的所有下载收费也都用于了抗震救灾。之后更是被吴宇森选中，成为电影《赤壁》的中文主题歌《心·战～RED CLIFF～》的演唱者。这次的新曲《让人怀念的未来 ～longing future～》的PV打的是环保牌，就连着名音乐人坂本龙一都对这首歌赞赏有佳。另外，她的全新单曲《天空之歌》也正在论坛打榜。

Maybe 歌手：Jay Sean TOP 5

选自唱片：Maybe（单曲）
发行日期：2008年04月21日
唱片公司：2point9

简评：

印度裔英国歌手Jay Sean，本名Kamaljit Singh Jhooti，放弃做医生的大好未来而投身音乐界。2004年的首张专辑《Me Against Myself》一问世就在英国取得了不俗的成绩，也使得他成为了炙手可热的Urban Music Singer。作为一个跨洲巨星，Jay Sean早在11岁时就组过一个乐团，尽管略显青涩，但却为其后在音乐上的发展积累了足够丰富的宝贵经验。在受印度宝莱坞电影的影响中，他将东方的传统和西方的新潮捏合成了属于自己的独特音符。在亚洲，Jay Sean除了在印度拥有大量歌迷以外，新加坡和南亚的其他国家也有他为数众多的FANS。单曲《Maybe》将时下流行的R&B与Hip-Hop融入到自己独特的音乐中，听着别有一番与众不同。新专辑《My Own Way》也已经发行，喜欢的朋友可以自己找来听听看。

夏日从今天开始！ 歌手：福耳 TOP 6

选自唱片：DANCE BABY DANCE夏日从今天开始！（单曲）
发行日期：2008年07月16日
唱片公司：rhythm zone



简评：

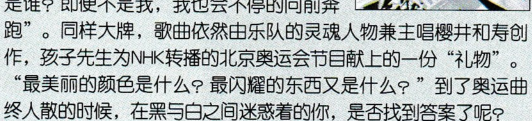
以前在杂志中多次提到的，大名鼎鼎的音乐团体福耳，移籍rhythm zone后的第一张双A面单曲的其中一首。由无限开关的主唱大桥卓弥和岛歌代表人物元千岁带着新加入团体的秦基博共同演唱，其他成员负责乐器的演奏与和声。说起这个大牌团体，就不得不提到3个“元老级”的代表：杏子（《名侦探柯南》第一部剧场版《引爆摩天楼》主题歌《Happy Birthday》的演唱者LV.41收录），山崎将义，须贺（音乐才子，为SMAP写的《夜空的那一端》还被选为了日本中学生的音乐教材，与B'z的松本孝弘合作提供给KAT-TUN的出道单曲《Real Face》，最近大家熟悉的可能就是他为《xxxHOliC 继》演唱的主题歌《NOBODY KNOWS》了）。相比他们各自的音乐活动，在福耳里大家更多的是带着一种轻松的心态在玩音乐，在试验音乐的可能性。另外，不知道大家注意到封面上无限开关的钢琴手常田真太郎没有，就是最左边戴帽子的那位，对，改变造型后以前的爆炸头也不见了（笑）。喜欢他们的朋友还可以期待一下10月22号的新专辑《10th Anniversary Songs～Tribute to COIL～（暂名）》。

GIFT 歌手：Mr.Children TOP 7

选自唱片：GIFT（单曲）
发行日期：2008年07月30日
唱片公司：TOY'S FACTORY

简评：

“在无尽的旅程中，最后被选上的人是谁？即便不是我，我也会不停的向前奔跑”。同样大牌，歌曲依然由乐队的灵魂人物兼主唱樱井和寿创作，孩子先生为NHK转播的北京奥运会节目献上的一份“礼物”。



“最美丽的颜色是什么？最闪耀的东西又是什么？”到了奥运曲终人散的时候，在黑与白之间迷惑着的你，是否找到答案了呢？

love the world 歌手：Perfume TOP 8

选自唱片：love the world（单曲）
发行日期：2008年07月09日
唱片公司：TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS

简评：

今年火得不得了的香水电音Perfume，由capsule的中田Yasutaka一手打造，Nocchi，Kashiyuka和A-Chan这3个来自广岛的女生凭借可爱的外表，甜美的歌声以及特别编排的“机器舞蹈”征服了一个又一个歌迷。《love the world》也同样延续了这种风格，每次看她们现场表演的时候总忍不住要跟着音乐翩翩起舞一把。

KissHug 歌手：aiko TOP 9

选自唱片：KissHug（单曲）
发行日期：2008年07月23日
唱片公司：PONY CANYON

简评：

凭借原着漫画与两部日剧积累的冲天人气，由井上真央与日本“F4”（松本润from岚、小栗旬、松田翔太、阿部力）共同参演的电影《花样男子Final》的插曲。在aiko温柔安静的吟唱中，富家公子道明寺与贫穷少女牧野杉菜到底能否有情人终成眷属，就请大家自行到影片中去寻找答案吧。

I DON'T KNOW 歌手：MICA 3 CHU TOP 10

选自唱片：I DON'T KNOW（单曲）
发行日期：2008年07月23日
唱片公司：Sony Music Associated Records

简评：

对，你没有看错，封面上占空间最多的那位就是中岛美嘉（MICA：主唱）orz，有些自毁形象的与搞笑组合森三中（OSHIMA：吉他 MURAKAMI：贝司KUROSAWA：鼓手）组成的一支摇滚乐队。外表虽然疯狂了一点，但歌曲却是偏POP的那种类型。在瞪眼睛，吐舌头，做搞怪表情的时候，你才会领悟到这支乐队的“乐趣”所在。当然，她们对待音乐并没有丝毫的敷衍，台上卖力的表演同样也是一丝不苟，值得尊敬。

尾声：



盛夏已过，但蝉声的回响与萤火虫的微光却还在脑中闪现。这个夏天又留给你怎样的回忆呢？是操场上的挥汗如雨，还是泳池中的快乐嬉戏？向着漫天繁星许下的心愿，是否真的实现了呢？即使无法预测遥远的未来，也可以活在当下继续前行，因为我们本来就是寻找幸福的旅行者。下期见！




蓝天，白云。
碧海，细沙。
雪山，峭壁。
古墓，丽影。
古墓丽影 地下世界
Tomb Raider Underworld
2008.11.25

czk11·看法

逆天，大家都喜欢的脚本

文：czk11

这天就留给勇者们去逆吧，他们只想做回他们自己：但丁的哥哥，斯大林的学生，以及，某个可爱萝莉的父亲。

我的某个朋友做了款同人游戏，剧情一如大家所想象的那样俗套：勇者抱成团，魔王别嚣张，美酒加咖啡，快乐把家还。当然，仅仅这样挑剔的玩家肯定不会买账，于是我代为捉刀，设计了某些桥段：游戏的中段会出现一个强力BOSS，只有通过了它，才能去更广阔、更自由、更美丽的新世界冒险（火箭队语：白洞，美好的明天在等着我们）。然而——转折连词，表强烈的语义转换——该怪物的强悍，甚至凌驾于最终BOSS之上：物理攻击免疫，魔法攻击免疫，只有特技才能造成微弱的伤害。（志得意满的勇者掩面泪奔，去墙角画圈圈）

那……那怎么办？凉拌呗。不可力敌我们还能智取（FPE党请你们走开，子不语怪力乱神，平静的世界不需要外力的介入），我给您出了上中下三策：

下策，去收集游戏设计者指定的那些装备，提升能力后穿戴整齐再去叩门。老怪一看势大，自忖抵敌不住，便会含泪送你火星（哦不，应该是挥着黄手绢放你过关“哥哥姐姐大叔大婶们，常回家看看，下回再来玩啊”）。只是颠沛流离，奔波劳碌的生活，怕是很多人都不愿意。凭什么得这样辛苦才让我们见到雨后彩虹呢？我们要柳暗花明，一瞬间便豁然开朗的感觉。

好吧，万能的上帝晓谕勇者：尔等可寻一神人指引，方证大道。俗话说的好，一物降一物，这再厉害的BOSS他也得有天敌。剧情告诉我们，他的天敌是一本书，名唤《新华字典》，可这东西商店里没有，入室搜刮也找不到，上哪去寻呢？（废话，我们是正统RPG，没有穿越党捣乱）别急，某个旅行商人的身上有此神物，只要从他那买一本，那便是万事俱备只欠东风，秒杀老怪弹指间事。勇者祷告：救世主啊，您在哪里，快快现身拯救您苦难的子民。

三块大陆数万个格子，再加上隐藏道场……呃，还是指点一二吧。为了不破坏游戏的平衡，我只能告诉你们：任何一个阴暗的迷宫，都有可能是他的藏身之处。别犹豫了勇者军团，继续点亮你们的火把，去寻找自身难保的救世主吧，说不定，惊喜就在下一站哦。（旅行商人=盗墓贼=废柴，正统RPG的逻辑）找、找、找，找你妹啊，这么麻烦的游戏我不玩了，迷失于沼泽雾气中的勇者止不住的抱怨。唉，要捷径是吧，不想被牵着鼻子走是吧，那就附耳过来：其实……其实只要对那老怪说一句“俺投降了”，他就会龙心大悦放你们过关，甚至慷慨的赠送每人一件神器。

古语有云：龙蛇之蛰，以存身也。大丈夫能屈能伸，这也是我们中华民族的传统美德，在游戏里宣扬一下，一样无伤大雅，你们觉得呢？

事实证明，我高估了玩家们的心理承受能力——朝天空竖起的中指，嘈杂而愤怒的指责：靠这逆天的游戏，设计剧情的那个谁该下十八层地狱，这不是把我们当猴耍么！

小生怕怕……先溜了，你们忙着拯救地球，我先去火星开荒，经过千世纪的轮回后，希望大家殊途同归。至于“逆天”这两个字，鄙人就微笑着收下了。

没错，如果你玩过过山车，如果你喜欢坐在最后一节小车厢感受G力的刺激，那你一定对这种跌宕起伏、险死还生的感觉心有戚戚焉。

“本人深然之”，某日漫、港剧中毒者狂喜乱舞，颇有找到知音，头顶青天的愉悦。

人们总是喜欢在逆境中奋起，被人砍许多刀然后爆无双清场，又或者一剑西来天外飞仙，哪个更让你热血沸腾？大多数人会选择前者，紫禁之巅的对决虽然绮丽，却已经超越了普罗大众的理解范畴，我们需要的是，实打实的豪快，男子汉用血与火锤炼的交响乐。

所以在大多数的动漫和肥皂剧中，我们常常会看到这样的桥段：主角被打倒后，对方魔头一般不予杀戮，而是欢天喜地的“啊哈哈哈哈，我终于把你踩在脚下了吧。我踩，我踩，我踩！”又或者忙里偷闲，去凌辱主角的亲人（一般以女主角为最佳）。于是被侮辱被损害的男人小宇宙爆发，瞬间领悟第七感，站起身来打出20倍界王拳的一击，把邪恶的反派粉身碎骨。您不信？不信就去问问被星矢小强干掉的死神达拿都斯，看看他怎么说的：“杀了他是远远不够的，要连他的精神一起凌辱。”达拿都斯：“我真傻，我单知道伤害星华会让小强精神崩溃，谁知道他X的这家伙居然开了女神血外挂，一爬起来就换装并把俺给揍趴下了。如果上天再给俺一次重来的机会，俺希望，在五只小强踏上极乐净土前，就去把他们给秒杀了。”

绝地反击的逆转，以弱胜强的结局，退后一步是悬崖，只有前进才能逃出生天——如此这般的桥段被无数电影、游戏、动漫的编剧翻来覆去的套用，以至于我们都快有些审美疲劳了。当千篇一律的伪善被厌倦，你是否渴望扮演那些特立独行的反潮流英雄？

维吉尔、尤里、奎托斯，这些都是传统意义上的恶人，可他们一样有为理想抛头颅洒热血的决心，一样有不撞南墙不回头的豪情，某些人，某些事物，他们一样会不惜生命去守护：维吉尔之于但丁，尤里之于斯大林的理想，奎托斯之于他的小女儿，不胜枚举。

没有真的十恶不赦者，恶在很多时候，只是作为善的对立面存在，与主流思想背道而驰，因而不被大众接受。有了他们的恶，才反衬出正义和良知的可贵。世界的两面，光明与黑暗，从来缺一不可。“我们称之为恶的东西，在人人眼中必然是一个恶的对象，因为形成判断，还需要理性。”——康德

描写地下王者在黑暗中孕育吐息，破开一线光明的史诗，又何尝不是逆天的另一种表现形式。从某个意义上来说，他们甚至比得到前辈多方照拂的勇者们要更辛苦：勇者的敌人，通常总是某个确定的坏家伙，而他们，这些反潮流的英雄，有时甚至需要与全世界为敌。

“没有人从一开始就站在最高处的，神也不是。但是，这无法忍受的，最高处宝座空着的日子已经结束了，从现在开始，我将立于顶端”蓝染的野心，蓝染的梦想，又何尝不是一统乱世的抱负。

爱他或恨他，因为同样的理由。盛宴背后，总有些许苦楚不足为外人道。当你走进他们的内心世界，当你追本溯源到良善泯灭，恶德初生的那个时候，或许你也会感叹超越自我才是最难的：挣扎出感情和世俗的泥潭，斩断七情六欲从此走上不归路，只要你还是一个个活生生的人，又谈何容易。

这天就留给勇者们去逆吧，他们只想做回他们自己：但丁的哥哥，斯大林的学生，以及，某个可爱萝莉的父亲。

“to be yourself.”——莎士比亚 

既生懿，何生亮？（上）

文：罗炜

遥想仲达当年，手持一把穷奇羽扇，带着满值活丹和真乱舞书，雷属性C4扫兵蓄无双，真·无双乱舞点火烧敌将，在“最强”难度的合肥新城横行无忌，江湖人称“激光武器搭载二足步行战车”，那是何等的风光。

潜龙腾渊，枭雄落魄。

从得知《无双大蛇 魔王再临》全部隐藏要素的开启条件那天起，我就一直在盘算怎样才能尽快打出最后一个隐藏角色——真·远吕智。这家伙的出现条件乍一看很简单，“‘故事模式’和‘戏剧模式’的所有关卡都通关一遍”。问题在于“戏剧模式”里某些关卡的出现条件实在太无聊，比如“大坂城之战”和“樊城之战”。前者要求曹操、孙权和刘备的熟练度都达到50级，而后者则要求织田信长、丰臣秀吉和德川家康的熟练度都达到50级，不管你是选“易しい”也好，装“天舞”也罢，反正这六位大佬只能御驾亲征，亲爹契弟嫡子养女老婆基友保镖跟班，一概爱莫能助。

结果我在严岛、官渡和五丈原刷熟练度刷得想摔手柄，甚至打算用“金手指”把熟练度增加速度改为8倍速，然则还没等我查到XP码表，大耳贼、曹阿瞒和碧眼儿的熟练度就被我刷满了……“遵义已经到了，延安还会远吗？”那一晚自然又是挑灯夜战，奋勇攻关：“湾曲＋金甲＋天舞”，“冰＋雷＋阳＋斩＋勇猛＋旋风＋神速＋极意”，C技封印，□键按完，无视游戏性，只管秒敌将。

在“樊城之战”出现前，“兖州之战”以外的关卡都被我用六位君主刷熟练度时顺道获得的海量经验值给灌出来了，所以把最后一位“天下人”——德川家康的熟练度刷到50级以后，我就开始动手清点全部91名角色的熟练度总数，想看看距离“兖州之战”出现所需的2730点还差多少。统计结果令我当场就“扼腕叹息·泪流满面”——竟然只有1400多点，才勉强过半数。

我当即打开记事本，拟定了一份企划书，以保证在“兖州攻略”中能够随时统计数据和调整步骤。在这本“魔王再临军役帐”里，魏蜀吴三国分别要提供450点熟练度，人数较少的战国各势力协同解决930点，鱼龙混杂的“他1”组只需负责150点，而精英荟萃的“他2”组则要贡献300点。其中蜀国的450点我是这样分派的，赵云、关羽、刘备、马超，4×50=200；张飞、诸葛亮、黄忠、姜维、月英、关平，6×30=180；庞统、魏延、星彩，3×10=30，其余40点则根据各人在本作中增强的幅度额外追加。





其实我对诸葛亮的期望还是挺高的，丝毫没有因为朱雀羽扇那惨不忍睹的攻击范围而对他有所歧视，然而他的同门师兄司马懿在曹魏阵营就混得不咋样了。单是曹老贼一家就霸占了57.78%的份额，张辽、徐晃、张合、庞德这四名降将又截留了150点，“虎痴·恶来”两位ROYAL GUARD再分去30点，司马家的二公子就只剩下10点了。没办法，这位仁兄在《无双 大蛇》里表现欠佳，在本作中哪怕是去“难しい”难度的“楼桑村之战”练技能刷武器都经常被董太师打脸，我实在不敢对其寄予厚望。读者诸君阅至此处，或许会以为同门竞技的结果是“诸葛亮30 VS 10司马懿”？实则不然，当真·远吕智吹响终场哨时，最终比分其实是“诸葛亮50 VS 12 司马懿”。若不是熟练度以50为上限，差距恐怕更加悬殊。

神兵玄奇，如虎添翼。

遥想仲达当年，手持一把穷奇羽扇，带着满值活丹和真乱舞书，雷属性C4扫兵蓄无双，真·无双乱舞点火烧敌将，在“最强”难度的合肥新城横行无忌，江湖人称“激光武器搭载二足步行战车”，那是何等的风光。而他的小师弟当时还在跟大贤良师，以及The Empress of Blaze争夺“最下位帝王”的宝座。被网友bushsq001称作“全能废柴”的诸葛亮，其战斗力“跟智商完全成反比”，虽然《真·三国无双2猛将传》为他弄了把凤龙羽扇增强战力，可惜他依然是烂泥扶不上墙，在“最强”难度照样被揍得鼻青脸肿屁滚尿流。

唉……羽扇这玩意儿实在是太短了，别说是凤龙羽扇自带的“攻击范围＋25”，就算再装个破表满值的真空书，诸葛先生在与舞刀弄枪的敌将近距离交锋时也照样吃瘪。更何况道具栏紧缺的《真·三国无双2猛将传》也没有多余的空间给他装真空书——白虎牙、玄武甲、藤甲铠、活丹、真乱舞书，您瞧，这五个格子就被塞满了，还想再装个道具？等《真·三国无双3》吧。

既然司马懿和诸葛亮的通常攻击在“最强”难度下彻底报废，那这对难兄难弟就只能靠Charge技和Dash攻击蓄积无双了。可惜从《真·三国无双2》到《无双 大蛇 魔王再临》，诸葛亮的Dash攻击都没啥存在感，无法像司马懿那样把激烈的战场变成欢乐的溜冰场，最终能够指望的攻击方式就只剩Charge技了。

前些年之所以有网友把司马懿和诸葛亮称为同门师兄弟，就是因为在《真·三国无双2》里他俩的Charge技除了C4和C5以外，其它招式都如出一辙，而正是这C4的差异让司马懿在同门较量中暂时领先。诸葛亮的C4被网友们称作“升龙扇”，顾名思义，就是像《街头霸王Ⅱ》里Ryu的升龙拳那样在纵向跳跃的过程中发出一条龙卷风，那道圆锥形的白色气旋具有360°的攻击判定，可惜蓄力太久，落地后的硬直时间又很长，在人堆里用这招十有八九会被“庞统”（旁捅）。

司马懿就没有这等顾虑了。他的C4是将羽扇向前射出，羽扇在飞行过程中左右摆动，飞得越远，摆动的幅度越大，攻击范围实际就是个圆心角为120°，半径为2M的扇形区域。只要司马懿能够将敌人引诱到这个火力覆盖范围以内，那他就不必像诸葛亮那样冒着招式随时可能被敌人打断的风险冲入敌群。纵深为两米的缓冲地带和按键即发的出招速度使得司马懿的“波动扇”在稳定性方面远胜诸葛亮的“升龙扇”，而穷奇羽扇赋予C4的雷属性，更是大幅提高了司马懿蓄积无双的效率。

《真·三国无双2》的雷属性有个特性，那就是被击飞的敌人在落地后会将身上的雷电散布到身体周围，对这一区域内的其他敌人造成间接伤害。而系统会根据这些敌人受伤害的程度为发动者回复一定量的无双，杀伤的对象越多，给予敌人伤害的累加值越大，回复的无双也就越多。要是武器像穷奇羽扇那样附有“无双增加量＋26”，同时又装备有破表满值的活丹，那回复量就相当可观了。

曹纲·杂谈

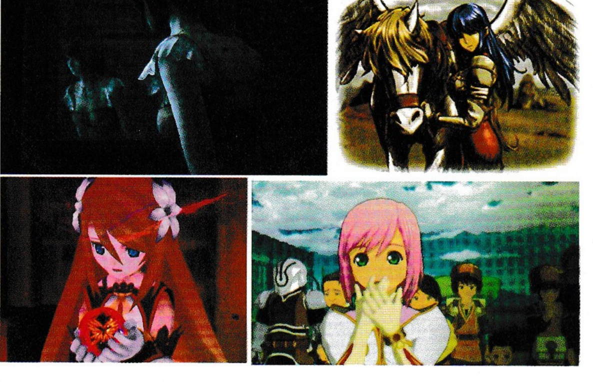
近日游戏心得

文：曹纲

零～月蚀的假面、仙乐传说 兰塔特斯科的骑士、火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑、薄暮传说

最近玩游戏的时候，往往会注意一些以前忽视的东西，也会从中找到新的乐趣。比如前些日子玩Wii上的《零～月蚀的假面》的时候，我在一周目时最留意的，是游戏中如何让一个完全的新手逐步掌握游戏中的调查、解谜、战斗的各项系统，此外就是对于游戏进行的各项提示。前者看起来很简单，不过要做到随着初期游戏的进行，逐步融入各项系统的介绍和运用，而且不让玩家觉得是生硬加上的，这点其实并不容易。后者游戏中最常用的是通过灵的出现和移动去向来提示下一步应该前往的地方，由于同时有拍摄和收集灵的要素，所以是一举两得，也使得提示不是那么明显。此外在提示的地点找到新的提示物品也是比较常见的，例如从孩子们的画中获得提示去调查座钟、拿到曲谱后去弹奏食堂处的钢琴等等，细心观察再加上仔细探索的话，游戏的进行还是比较顺利的，而游戏的乐趣也集中体现在自己解谜探索的过程之中。另外，作为本作的特色，除灵成功或者接电话时，会有语音从遥控器上的麦克风传出，近在咫尺的感觉更让人身临其境，不过由于麦克风的音量无法调节，夜里玩的时候只能适当按住以免影响他人……相比之下，拾取物品时不时出现的第三只手初次挺吓人的，不过因为可轻松挣脱，之后遇到时恐怖感大减，做成被抓就肯定会减少一点体力应该会好一点。

和我并不算熟悉的恐怖AVG类型的《零》相比，《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》则是我比较期待却又有些担心品质的游戏。因为对前作的喜爱，对这次的新作原本期望很高，不过随着情报的深入，续作变成了外传，连前作主角ロイド也变成了反面角色，我也不禁开始担心起来。游戏入手之后虽然对较短流程和一些细节设定不满，不过“《传说》系列”初次加入的魔物育成系统做得相当有特色，沉浸其中后不知不觉已经花了100多小时完成了4周目。游戏初期因为有属性的技不多，要想让魔物加入基本得依靠战斗初期时的随机属性，后期则可以通过自己以及上场的同伴反复使用同一属性的技或术，以此来快速达到一大四小属性的基本契约条件。不过战后能出现契约画面并不代表着成功，对于高等级的魔物，契约的成功率是相当低的，而且同一种魔物也有数量的限制。其中连携技会增加被击中的魔物的契约成功率，但是使用之后小属性全部变成无，而不能满足契约条件，有时我们不得不选择发动秘奥义。至于契约后魔物的育成因为有循环进化系统以及分支选择，再加上需要特定雕像的隐藏进化分支，使得培养强力的魔兽需要更多的时间和精力，此外也有更多的选择以及更好的收获。总的来说，虽然是系列初次加入，这次的魔物育成系统还是很不错的，在游戏中也会有着重要作用。此外前作同伴在本作中也会大为活跃，不少短剧情也会使得我们会心一笑，但是遗憾的是他们即使是最后全部加入时，依然保留固定的等级以及装备，这使得在高难度或者隐藏迷宫中，面对等级动辄100甚至200的敌人，等级固定为50的前作同伴们显得实力不足，无法像男女主角那样作为主力，这是我比较不满的地方。



8月的《火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑》对于我来说自然是一定要玩的，这作说起来个人的感觉也分成了几个阶段，最初有NDS新作流言时自然是兴奋，不过随着游戏的正式公布，发现只是FC版初代的复刻，再加上饱受批评的大饼脸，未免有些失望。好在随着新系统的逐步公开，还有士郎正宗的漂亮人物设定的公布，期望值也回升了不少。到了游戏通关之后，感觉还是比较满意的，原因在于IS借助这次复刻的机会，在各方面做了不少全新的尝试，虽然并不是都很成功，但的确让人耳目一新。游戏中需要大量死人才能进入各个外传，这对FE玩家向来不死人通关的默认条件无疑是个颠覆，不少人干脆趁机发泄对大饼脸的不满：看不顺眼的通通回老家结婚！不过冷静下来之后，二周大多数人仍然选择了放弃要求太高的外传。相比之下，自由转职系统与战场记录点则是个人觉得很不错的新的探索，特别是后者，可以看作对系列一贯的战场中断系统的改进尝试，目前看来还是有些效果的。至于利用WIFI的在线商店与无线对战，应该也是本系列以后的发展方向之一，不过，我仍然对飞龙之鞭等物品只能在线商店购入感到不满，在线商店可以提供商品的补充，但是所有的商品都应该在主流程有条件可获得。而更多的不满则针对这次的战斗画面，显然可以做得更好，比如动作需要更加流畅、必杀动作需要强化、更换特殊武器时应该在战斗画面上有所显示等等，如果还有NDS新作的话，希望能够看到这方面的进步。

和《火焰之纹章 新暗黑龙与光之剑》同日发售的《薄暮传说》则是我近期玩得较多的游戏，整体来说评价介在《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》之上，后期的战斗非常华丽爽快，隐藏要素丰富，尝试各种挑战也是乐趣无穷。不过在有些过程中仍然觉得游戏地方值得改进，例如随着剧情发展而不断掌握的新系统，从合成到爆气、FS，甚至遇敌的几种方式都要游戏进行到一定程度才会出现，这未免有些矫枉过正了，而也直接导致前期的战斗精彩程度大减，时不时获得负的GRADE更是让人不爽。游戏中的BOSS满足特定条件的话可以获得特定物品以及相应的成就，这使得我们经常要多次重复BOSS战来达成条件，这时候没有跳过剧情的设定就是非常不便的，偏偏经常在这时候对话又多又长……游戏中分支情节非常多，其中一些还有发生时段的限制，错过了就只有等待下周再来，经常在后期发现这个情节也进行不了，那个也错过了，只好在通关后狂赚取GRADE，二周再去追求完美。游戏的整体难度稍高，加上在LIVE上付费购买经验值、资金等下载内容的设定，未免有些让人怀疑制作方是有意如此。不过好在制作方有言在先，不会有只能在网络付费购买而无法在游戏中正常获得的内容，即便我自己决定不买任何游戏的付费下载内容，也不会对付费下载有什么异议，毕竟各人有各人的玩法和选择。

鸡蛋与篮子，不得不说的故事

文：一刀

或许当年Tecmo只是一心想要包装出自己的王牌制作人，但未能在适当的时候采取措施对“板垣势力”加以制衡，结果使其功高盖主。

硫酸脸又出事儿了！板垣伴信辞职并状告Tecmo拖欠奖金事件刚一公布，便有好事者在MSN上给本刀发来消息。我扫了一眼屏幕，心里想着：这硫酸脸会不会太把自己当回事了啊？

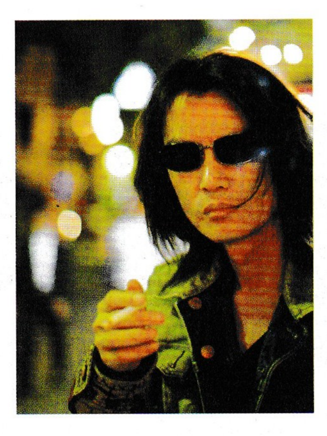
结果，一系列的后续事件——Tecmo股价当日急挫10.16%并持续下跌；该社职员起诉公司压迫员工；社长安田善巳引咎辞职；SE出资223亿日元对Tecmo进行收购等等——让本刀彻底改变了之前的看法，原来硫酸脸果然不是一般的狠角色！

不管收购是否成功，Tecmo高层这两个月来的日子肯定不大好过。当然，通过事件发生次日Tecmo向媒体发布的公开信可以看出，他们最初也没想到身为企业雇员的板垣竟有如此能耐。否则，这封信也不会对“性骚扰案”等一系列揭露硫酸脸“人品问题”的事件加以集中清算，闹得双方连修好的余地也没有，最后不得不面临被收购的惨痛命运。

那么，Tecmo的决策层到底是做错了什么呢？我们不妨从那句大家耳熟能详的俗语“不要把鸡蛋放在同一个篮子里”说起。

一，鸡蛋篮子理论是在说什么？

记得当年在听市场营销课时，老师便是用这句话来形象地阐释企业竞争的多元化战略的。此后这个句子很快成了烂遍大街的至理名言。似乎只要是应对需要分散资源、规避风险的场合，都能用这句话来解释。至于业界，能用“鸡蛋篮子理论”来分析的例子实在是太多了。



最简单的，为何每个在激烈竞争中摸爬滚打过来的大厂，都拥有两个或两个以上过硬的游戏品牌？

《最终幻想》、《勇者斗恶龙》、《王国之心》之于SE；《潜龙碟影》、《实况》之于Konami；《生化》、《鬼泣》之于Capcom等等，这些作品无疑都是各个厂商放鸡蛋的“看家篮子”。它们不一定需要扎堆曝光，但它们中的任何一个系列推出新作，都至少可以保证厂商在该季度获得非常理想的业绩。事实上，为了保证企业每财年都有拿得出手的财务报表，多数厂商都在采取大作系列交替推出新作的策略，而这也是“鸡蛋篮子理论”在规避市场风险上的优势所在：上半年A系列的新作不慎卖砸了，没关系，下半年还有B系列的前传，改个名当正统续作卖就是！

因此可以说，正是掌握了两个或两个以上有着强大市场号召力的大作品牌，厂商可以在竞争中有效地分配重点资源，并规避单个作品面临的市场风险，使自己立于不败之地。

这也解释了在“《死或生》系列”与《忍者龙剑传》大获成功的时候，Tecmo无可争议地重新回归日本一线大厂行列的原因——无论那一众性感格斗美少女还是有着打手身材的忍者隼龙，他们都是能为厂商存放大量鸡蛋的“篮子”（就在本文写成的前一天，《忍龙II》销量突破百万的消息传来，显然也证明了该系列对Tecmo的重要价值。）

二，换个角度来看鸡蛋和篮子

板垣辞职一系列后续事件如多米诺骨牌效应般接踵而至，让我们不得不从另一个角度来思考。那就是，厂商利益与大牌制作人是否也应该被看做“鸡蛋”与“篮子”的关系？

还拿我们之前列举的几个厂商和作品来做例子。

先说SE，提到《最终幻想》《勇者斗恶龙》《王国之心》系列的制作人，玩家们最先想到的应该还是小胡子坂口、秃顶堀井以及后生野村；看到《潜龙碟影》《实况》的名号，相信大家脑海中马上会浮现出儒雅的小岛与低调的高家；《生化》和《鬼泣》想必更不用说了，帅哥三上和鬼才神谷给玩家带来的完美体验后人几乎难以超越。

以上几位仅是代表，若要具体统计几个大作系列每款作品的制作人，就算只从PS时代说起，恐怕也要列长长一串才够。

现在来看看Tecmo的情形，“《死或生》系列”早已是与板垣伴信捆绑在一起的作品了，但凡有新作曝光，墨镜下板垣那张因雄性荷尔蒙分泌过盛形成的硫酸脸便会适时地出现在玩家面前。而在Xbox平台上重生的《忍龙》，作为同属Team Ninja小组的作品，从一开始就和《死或生》有着千丝万缕的联系。不仅两个作品系列中登场的角色有重叠，画面、人设甚至战斗手感等等都有着鲜明的板垣风格。因此，尽管板垣本人曾宣称PS3上那款《忍龙Σ》并非他亲自操刀的作品，但似乎没有玩家在听到《忍龙》的名号时，想到除他之外的制作人。

可以说，与其他大厂通常拥有多个知名制作人以及他们分别主导的多个大作系列不同，Tecmo最有价值的品牌就是《死或生》和《忍龙》，而这两个品牌都是板垣伴信的作品。因此，硫酸脸辞职了，这两个品牌后续作品将会前途未卜，股民有理由对Tecmo的经营前景产生强烈担忧，大量抛售该公司的股票也在情理之中。

我们不妨对比一下其他厂商在面临重要制作人离职时的状况吧！坂口博信、三上真司、松野泰己等，当年无论是声望和口碑都不在如今的板垣之下，而他们在任期间负责的项目也都属于“镇社大作”之列，但他们的离职，也都没对企业造成这样大的负面影响。不仅如此，Capcom“三上系”制作人发起成立的四叶草工作室，因游戏叫好不叫座而被迫解散后，尽管流失了一批非常优秀的制作人和开发人员，厂商的业绩并未因此受到实质性影响。所以对于厂商来说，拥有的知名制作人和叫得响的开发团队越多，用于游戏开发的人力资源就越丰富，某个制作人的辞职，或者某个重要团队的解散，对该厂商的影响相对来说似乎就越小。这无疑也是对“鸡蛋篮子理论”的又一经典演绎。

从这个角度来看，尽管Tecmo在产品线的开发上，采用了多元化的战略并成功地打造了《死或生》与《忍龙》两大看家系列，但该公司在制作人的培养方面，将宝全押在了硫酸脸的身上，显然还是将鸡蛋放在了同一个篮子里。由此不难看出，Tecmo陷入目前的窘境，问题并不是一天两天形成的，而是在板垣的Team Ninja团队成为该公司绝对的业务核心时，就已经埋下了隐患。或许当年Tecmo只是一心想要包装出自己的王牌制作人，但未能在适当的时候采取措施对“板垣势力”加以制衡，结果使其功高盖主。而安田拒绝向板垣支付其前任承诺的奖金，可能是高层试图打压其气焰，以期扭转“养虎为患”局面的举措。但显然这步棋走得实在太晚，结果不仅打虎未成，自己反倒落了个身败名裂的下场。

如今，事已至此，硫酸脸通过辞职引起的Tecmo剧变证明了他的价值，相信出路应该会相当不错。所以，这里我们不妨畅想一下Tecmo被收购之后，值得玩家们期待的东西吧！艾丽斯、蒂珐、丽诺雅、尤娜、露露、艾雪齐齐亮相扎克岛？克劳德、扎克斯、萨非罗斯和隼龙并肩作战奋勇杀敌？嗯，听起来都不错，不过在本刀看来，假如收购实现，Team Ninja的残部为《王国之心》的续作写一个战斗引擎，对挑剔的动作游戏玩家来说，倒是最有实际意义的吧！

雪猹·态度

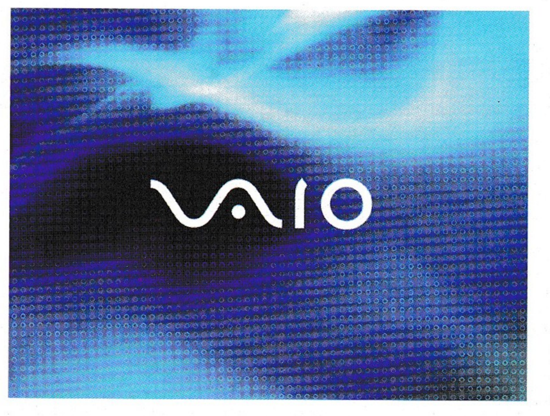
索尼的烦恼

文：雪猹

索尼好像走入了一个死循环一样，不断在左右摇摆之中寻找着出口，最可怕的在于，他们似乎还不知道哪里才是正确的方向。

2008年9月4日晚些时候，索尼公司在全球发布公告，由于设计与制造上的小瑕疵，型号为VAIO VGN-TZ的系列笔记本电脑，在极低的概率下，连接机身和屏幕的电线在频繁开闭屏幕时表皮受到磨损，导致短路，产生的热量使电源接口或屏幕周边区域产生变形的缺陷。因此将针对销售时间为2007年7月至2008年8月的该系列笔记本电脑实施召回制度，索尼将对所有该系列笔记本进行免费的检测，并更换有瑕疵的零部件，这批生产于2007年5月和2008年7月之间的TZ笔记本，由于电源线设置不当，过于靠近铰链（笔记本屏幕与机身的结合处），容易造成短路和过度发热。根据索尼公布的信息，从2007年7月TZ系列笔记本上市以来到2008年8月为止的这段时间里，全球共销售了44万台，其中中国市场有近7.8万台。

这条公告发布后，在9月5日周五这天，索尼公司股票跌幅超过4%，股价创近三年的新低。虽然东京投资管理机构Ichiyoshi公司的首席财政官兼基金经理Mitsushige Akino表示，导致索尼股票下跌的主要原因是日元升值与美国股市乏力的因素，但这并不能排除这次召回事件对消费者以及索尼品牌所产生的巨大影响。这是索尼继2006年大规模笔记本电脑电池召回事件后又一起因产品瑕疵而不得不大范围启动的召回制度，那一次事故波及戴尔、苹果等多家采用索尼电池电芯的笔记本厂商，共召回960万块索尼电池，令索尼蒙受了超过510亿日元（约合4.815亿美元）的受损。而这次TZ系列笔记本的召回事故，除了会令索尼在账面上再度损失之外，更重要的是对索尼以及VAIO这品牌所造成的损害，并毫无疑问地将对索尼的核心业务消费电子类产品造成打击，例如对后续产品的研发与发布都会造成一定冲击。而更有好事者不依不饶的是，他们批评索尼在公布问题以及相关处理方案上所有迟缓与隐瞒，因为根据与这个公告同时发布的，一条来自美国消费者产品安全委员会的公告显示，TZ系列笔记本的问题远不止索尼所说的“产生的热量使电源接口或屏幕周边区域产生变形”那么简单，这个隐患足以有导致意外火灾的危险！



曾几何时，索尼这个品牌是品质与时尚的代表。世界第一台晶体管电视机、第一台微型随身听（Walkman）……这些都是索尼引以为傲的代表产品。然而从上个世纪八十年代后开始，索尼开始走入了过于强调自主技术的怪圈，MiniDisk随身听无疑是一个非常有技术含量的产品，但索尼过于拘泥于产品的技术指标，以及对产品内容的过分控制欲，导致这个优秀的产品从CD时代苦熬到MP3时代，终于退出历史舞台。而Memory Stick记忆棒则是另一个过于自信的代表，妄图在存储媒体上树立新标准的索尼在为MS记忆棒投入大量成本后，才发现这已经成为一个难以摆脱的包袱，至今除了索尼自己外，没有第二家厂商愿意采用这个技术上不领先成本上不低廉的存储产品，以至于索尼最后也不得不向市场妥协——索尼第一款800万像素级数码相机F828选用了CF卡作为可选存储媒体。但最著名的一个事例，就是索尼在录像机制式大战中的完败，在技术上绝对领先的beta制式录像带，由于在兼容性与技术开放环节上的保守与顽固，在民用市场上被VHS制式录像带挤占得没有一丝生存空间。被誉为“技术的索尼”在技术的极致追求上走入了一个死胡同，一时间在产品的兼容性与技术的革新度上摇摆不定，错失了大量市场机会。你只要仔细翻看一下索尼的产品目录，从上个世纪八十年代开始，在那些流行的产品中，除了只读光盘，索尼几乎没有任何如当年Walkman那样成功的具有垄断性的创新产品。

2005年3月，霍华德·斯金格出任索尼集团董事长兼CEO，这位一头白发身材高大的美国人无论是对于索尼还是对于整个日本来说，都是史无前例的第一次——在他之前从来没有一个外国人可以担任日系厂商的最高领导。而霍华德以实际行动回应了外界所有的质疑，他在上任两年后，把索尼集团的营业利润率翻了一番。而在此期间，霍华德对索尼进行了大刀阔斧的改革，砍掉了以Aibo机器狗、Qualia高端品牌等一系列华而不实的索尼产品，并为索尼集团确定了以电子、游戏和娱乐三个主要板块的发展方向和企业构架，与这三大板块无关的业务一律停掉，保证集团的人才与资金集中在最需要的领域，这一切都让外界对霍华德的成绩做出了肯定。

但仍有批评家认为，霍华德对索尼的改造并未真正触动集团的核心问题，他们认为索尼依然在继承传统风格与创新上进行着左右互搏，而PS3就是这个矛盾的典型产品。集合了索尼最尖端技术的PS3，不仅有着CELL处理器、RSX显示芯片等世界一流技术，而且为了在次世代存储媒体大战中获胜，索尼还为PS3披上了蓝光的豪华战袍。PS3对于索尼来说，所代表的是网络时代的首选娱乐设备，上网、游戏、音乐、电影……都是PS3可以实现的机能，索尼不仅想树立行业技术标准，甚至还想控制这个标准中的内容。然而现实是，索尼为了蓝光差点把PS3送去陪葬，往日引以为傲的那些提供独占内容的第三方厂商也纷纷离去，居高不下的主机成本让索尼不断地承受着亏损。索尼不仅失去了机会，也被迫放缓了前进的步伐。

索尼好像走入了一个死循环一样，不断在左右摇摆之中寻找着出口，最可怕的在于，他们似乎还不知道哪里才是正确的方向。

存在的价值

文：Darkbaby

人们并不需要一个失败者，哪怕是被戴上英雄冠冕的失败者，真正具有商业价值的就是能够不断创造成绩的胜利者，风雨色变的视频游戏产业也同样如此。

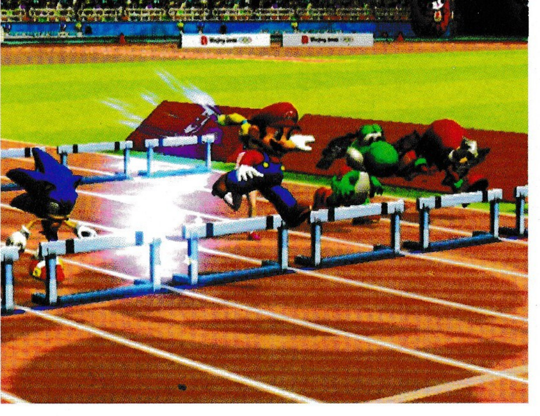
"人双重存在着：主观上作为他自身而存在着，客观上又存在于自己生存的这些自然无机条件中。"——马克思

8月18日中午在北京鸟巢体育场发生的一幕，成为了全体中国人民对于这届近乎完美的奥运盛典最大的遗憾。被寄予了无限期望的110米栏著名选手刘翔因腿伤复发被迫宣布退出比赛，随即引发了围绕本届奥运会相关话题最激烈的一场全方位大论战，拥刘派和倒刘派连日里舌战不辍，如此戏剧性地变故实令笔者莫名惊诧。

本人原非刘翔粉丝，对于当日鸟巢体育场发生情景亦未亲眼目睹，更不可能了解到什么背后内幕，因此最初对于时下的这场大论战抱着壁上观的态度，然而一些自命清高的激进人士若干奇怪言论迫使我选择了立场，完完全全站在了支持刘翔的一边。

某都市晚报资深评论员如是言："我相信刘翔的脚确实出了大问题，但他应该仿效汉城奥运会的德里克·雷德蒙德那样，哪怕是爬也要爬完110米，即便跑断了脚筋终生不能再比赛又何妨？大不了轰轰烈烈地当个流芳后世的奥运英雄……"

在这个充斥着阴谋论的世界，我无意去揭示刘翔退赛事件的所谓真相，但既然有人完全确信该运动员已经丧失竞赛能力的情况依然认为应该继续坚持，在假设有可能造成不可恢复性伤残的情况下去宏扬某种精神，本人只能认为其人对奥运体育精神完全曲解误读。开展体育运动的初衷是为了强身健体，而奥运竞赛的口号是"更快、更高、更强"，任何可能导致运动员伤残的状况都是完全与真正的体育精神背道而驰。当年前任奥委会主席萨马兰奇在获悉中国体操女运动员桑兰在赛场意外致残的消息后，曾经万分痛心地说："我希望类似的悲剧今后永远不会再发生在竞赛场上！"雷德蒙德和桑兰等人的自强不息精神固然值得人们尊敬，但在竞技场上我们应该大力去宣扬的是类似菲尔普斯力夺八金那样的力之美体现，而鼓吹运动员用伤痛去诠释某种精神的想法完全是荒谬不稽的。作为一个运动员真正的存在价值就是不断突破体能极限创造优异成绩，如果因为伤病而难以为继，其体育生涯也就打上了休止符，这无疑是最坏的结局。



刘翔的智商和冷静超出了绝大多数人的想象，他原本可以冒着伤残的风险如某些人士所期待的那样为了一时的虚名表演一幕"血之挽歌"，然而他理智而勇敢地后退了一大步，更好地保全了自己的未来，更负责地维护了国人的期待，然而却换来了许多不理智的谩骂和质疑，确实值得我们玩味反思再三……

触景生情，我不禁联想起前段日子在某游戏BBS看到的一段主题思想相似的言论，某位自称资深任天堂游戏爱好者的玩家以激烈地言论抨击任社近年来所推行的蓝海战略，他认为所谓的剑走偏锋就是怯懦逃避，任天堂应该不惜一切代价和索尼等商业竞争对手继续拼硬件机能、拼CU向核心游戏，哪怕因此玉石俱焚，也会在诸多拥护者心目中留下"不朽"的记忆。

可爱的痞子作家王朔先生在《顽主》中曾经一针见血地指出过："有些所谓的爱好者，他们真正热爱的只不过是自己，根本不会在乎假意膜拜的事物最终会有什么结局……"

真正喜欢刘翔和体育运动的人肯定不愿意看到运动员因伤残告别赛场的情景，喜欢任天堂的玩家同样也不想看到《马里奥》和《塞尔达》等经典佳作因厂商倒闭而风流云散，某些人士的激愤不满，或许仅仅是因为心中虚无的精神幻象无法获得血食祭祀而已。

任天堂曾经遭遇了空前的经营危机，被许多资深经济分析师宣判为行将就木，这家曾经雄霸业界的老铺并未意气用事，理智地选择了战略大转身，从而以崭新的面貌再次傲立在产业的最前沿。历史不相信眼泪，无论曾经创造过多少辉煌成就的失败者都只会被逐渐埋没遗忘，WESTWOOD、DATAEAST乃至前导公司，这些曾经耀眼的名字如今还有几许人能忆起？即便偶尔有人从尘封累累的故纸堆里翻出这些过眼烟云，亦不过是权充借古讽今的道具罢了。人类一直都是最健忘的动物，所谓的不朽并无多大实际价值，现实总是决定了一切。游戏品牌往往凝聚了深厚的企业文化，一旦企业经营出现问题，即便品牌侥幸得以存续下来，定然也物是人非难现旧日风采，类似的悲剧我们实在已经经历了太多太多。任天堂选择了合理的自存之道，不但保障了市场投资者的经济利益，更为广大游戏玩家维系了大量经典游戏品牌，该社以退为进的商业战略，不但为更多人们带来了欢乐，而且还在不断创造出全新的娱乐品牌。Wii和NDS这两款全新商品正在获得越来越多人的认同，任天堂的存在价值也因此获得日益凸显，我们无法想象该社当时选择了相反道路，现在会是何等样的结局。

8月18日以后，原先充斥电视屏幕的形形色色刘氏代言广告迅速退潮消失，该现象也充分证明了我们这个世界是何等的现实和无情。人们并不需要一个失败者，哪怕是被戴上英雄冠冕的失败者，真正具有商业价值的就是能够不断创造成绩的胜利者，风雨色变的视频游戏产业也同样如此。昔日的索尼一呼百应，如今却是避之惟恐不及。当初被讥嘲为腐朽落伍象征物的任天堂，如今却被媒体追捧为引领潮流的创新先锋。

一时的人生大挫折，对于刘翔未来的成长道路无疑会产生积极的助益，真正的勇者不会因一时的挫折而倒下，让我们祝福刘翔在不久的将来，一定会凭借自身的实力再次向世人证明自己的存在价值。

修罗·魂

有价无市

文：阿修罗

也许，几年以后家用机上的RPG，玩家不需要真正去操作，只要花上点钱就可以直接看到通关动画了……

本来打算写点和奥运沾边的东西，不过感觉忒俗了点，于是提笔之时又重新构思了一个主题。

这标题叫“有价无市”。说的啥意思呢？基本上就是说一样东西，它开了一个价码来卖，却没人去买。

起这么个标题，主要是因为前段时间出的某个游戏——Xbox360上的《薄暮传说》（以下简称为“TOV”）。这游戏最近在Xbox Live Marketplace上推出了一批下载内容（DLC），当中包括了角色的技能包、特殊料理菜谱包、合成材料包、快速升级道具、金钱等。这批DLC一经推出，立刻引起了不少玩家和业内人士的讨论：究竟什么才算是真正出色的下载内容？

对于家用主机来说，通过下载来追加游戏内容还算是比较新鲜的事物。在本体内置大容量存储设备的次世代主机普及之前，因为没有空间来存放DLC，所以游戏基本上都是一次成型的。厂商或许会预先在游戏光盘或卡带、卡片中存入一些不能直接使用的内容，通过输入密码或者其他手段开启，以此来实现在较长一段时间内都有新内容开放的效果。对于玩家来说，基本上只要投入一次资金就能玩到全部的游戏内容了。对于厂商来说，如果觉得玩家对游戏中的某些部分特别感兴趣，想要继续挖掘其潜力，那就需要通过资料片的形式再卖一次来赚钱。

进入次世代后，随着随本体附带的大容量存储设备的出现，游戏的追加下载内容也开始逐渐丰富起来。一般来说，常见的下载内容包括壁纸、音乐、特殊道具、追加地图、追加角色等。这些内容有的免费，有的收费，不过其基本作用都是增添游戏的乐趣，在原有内容的基础上进一步添加可玩性或者观赏性，同时也可以算作是一种收集要素。

但是《TOV》的下载内容却与众不同！它所提供的角色技能包、特殊料理菜谱包、合成材料包当中的内容，是玩家可以通过游戏流程正常获得的，玩家通过花钱购买这些下载内容可以绕过正常的游戏流程而直接获得技能或菜谱；而快速升级道具使用后会提升角色等级，等于玩家直接花钱买经验值；至于金钱，无须多说，更是赤裸裸的虚拟物品/货币现金交易（Real Money Trading，以下简称为“RMT”）——幸好这游戏中的虚拟货币只在单机流通，不会形成一个规模化的市场。

这样的做法在家用机游戏中实施罕见。

买了这些道具，玩家可以减少一些赚钱、练级和练技能的时间，从某种程度上来说比不花钱的玩家玩起来更加轻松一点。但是这样的收费内容会让我们想到什么呢？金手指！只不过金手指是不要钱的，官方不承认甚至打击的；而所谓的DLC是要花钱才能用的，但这是官方允许的！

只许州官放火，不许百姓点灯？这就是最直接的表现！

话说回来，《TOV》所提供的这些下载内容究竟面向的是哪种玩家呢？“《传说》系列”的战斗系统作为一大特色向来颇受欢迎，系列的忠实拥趸、老玩家应该不大会花钱去买那些本来就可以得到的技能、菜谱什么的东西，至于等级和金钱——只要掌握了方法，快速升级、赚钱并不是什么难事。从《TOV》开始刚刚接触这个系列的玩家，一上来就要人家花钱来买这买那似乎也不大现实。如此说来，会购买这些收费下载内容的玩家，就是那些对这游戏有点兴趣却又不想投入太多时间的人——基本上和金手指的用户群比较相似，不过因为需要花钱，所以使用者的人数上会差很多。

我不是NBGI的销售或者策划人员，不清楚他们在推出这样的下载内容前对家用游戏机收费下载内容的用户群做过多少调查。以之前《Idol Master》的成功案例来看，NBGI在这方面应该还是有不少经验的。但是《TOV》和《偶像大师》的用户群不尽相同，两者的DLC设计差别也很大，究竟《TOV》能否通过上文所说的那种种DLC来得到足够多的追加收益，还需要继续观察一番。如果真的是有价无市，那就是设计规划这些内容的人员的不是了！

实际上，现在玩游戏的人愿意花钱的地方和前几年又有所不同了！

就拿网游来说，前几年占主流的时长收费模式，到现在只有《魔兽世界》等少数游戏还在坚持了。现在大部分网游都在搞道具收费，也就是所谓“免费游戏”——普通游戏不收取额外费用，但是不少强力道具都需要花钱购买，还有很多类似QQ秀的时效性道具也颇受欢迎。尤其是现在网游玩家的年龄层普遍不高，虽然收入有限，但他们对于这些虚拟道具却很是舍得花钱。

RMT一般都是各国政府严厉打击的行为，所以网游厂商大多采用打擦边球的方式：玩家需要现金“兑换”中间等价物，然后再用这些中间等价物去购买游戏中的道具。当然，这种中间等价物所能购买的不光是游戏中实际存在的道具，在有的游戏里面可以购买经验值，甚至购买“内挂”。所谓内挂，就是官方吸收了外挂程序设计的一些功能，可以帮助玩家轻松练级或者刷素材，但是需要交纳费用才可使用。一方面，官方依然会严厉打击使用外挂以及倒卖“中间等价物”的行为——这和《TOV》花钱买游戏内金钱真是有异曲同工之妙啊！

相对来说，网游的盈利模式比家用机游戏要先进一些。不过随着次世代主机普及了网络功能，越来越多的家用游戏厂商也会开始考虑在卖游戏光盘之外的追加收费项目，像《TOV》这样的DLC只是一种新的探索。

也许，几年以后家用机上的RPG，玩家不需要真正去操作，只要花上点钱就可以直接看到通关动画了——虽然从情理上来说这样收费过分了一点，但是从技术上来说是完全没有实现难度的，关键看游戏厂商会不会这么做了……

Nothing is impossible！ 



PROFILE

松岛初音 Hatsune Matsushima
出生日期：1987年11月13日
血型：A型
出生地：东京
身高：161cm
爱好：解剖学、绘画、陆上竞技、料理。
喜欢的食物：ROYCE'的马铃薯片巧克力、福岛县岩城市的鳗鱼、佐世保汉堡包

PROFILE

相关经历：

2004年，还是高中生的她获得《Miss周刊少年Magazine》评审员特别赏。
2005年10月，成为日本第十三期《出动！迷你裙警察 全国版》代表。
2006年，出演以御宅族为主题的电视剧《秋叶原@DEEP》的 ISM 而大受好评。

松岛初音

Hatsune Matsushima



Hatsune Matsushima

影视：

2005年《鬼来电》TV版饰演牧村智子

2006年《秋叶原@DEEP》饰演ISM

2006年《不公平》饰演龙居まどか

2007年《闪亮的研修医》饰演春山夏

2007年《亲爱的朋友》饰演惠美

2008年《成为王子正确的方法》饰演品川春香

08年《漫画喫茶都市传说 诅咒的真奈》饰演沙野佳

游戏：

2005年9月，《高速机动队～超级世界刑警》宣传会上以"迷你裙警察"的身份出席嘉宾

担任2005年发售的PS2游戏《美少女雀2～恋爱倍满！～》角色

2008年8月24日担任本"PSP《破烂机器人的浪漫大活剧 步行机车对抗赛》游戏大会"的特别嘉宾

应邀担任《Fami通WaveDVD》2008年10月号的嘉宾，展示她擅长的游戏Wii《墨丘利神之杖Z 双超执刀》以及PSP上的另类游戏《バイトヘル2000》

动漫：

担任日本"国际niconico映画祭"活动审查员

参与名声优桃井春子散文集《秋叶原LOVE》的DVD剧场

其他：

与木原浩胜共同编写小说《初音怪谈 初音与细小叔叔的事情》，并于2008年8月10日发售。







阿婆

放了个长假之后，阿婆我终于又回来担当我这“城寨外交官”的职务了。其实这段时间老太婆一直想念着我们的读者朋友呢，可是之前的LV42编辑们做了一期杂志内容的读者调查后非要嚷着根据调查结果对杂志的内容进行调整，老太婆我虽然不爽但也没办法啊，在这里我虽然是长辈但却时刻受着这帮小辈的欺压（众编：喂……我们也是为了杂志可以更好看啊，再说，谁欺压您老人家了，您可是我们的吉祥物！），好在如今恢复了，阿婆又可以每个月都与读者朋友们见面了。

这期LV43距离上期可以说整整过去了一个夏天，这段时间内，阿婆亲眼所见编辑们对于刊物改进所作的各种工作，为此编辑们经常会坐在一起开会讨论各种办法，偶尔晚上正在家休息时突然一个想法冒出来还会临时搞个网络会议，确实非常辛苦。在此期间，编辑们甚至曾经想把城寨完全“大换血”，但最终经过再三考虑以及读者们的来信反馈，我们最后依旧选择在之前的道路上继续前进，这是对我们最初选择的肯定和延续。当然，我们还是会在各种细节上不断改进，以求我们的杂志可以达到完美。

愿《游戏城寨》在这个秋天可以再次带给您以往的快乐。

读者自留地

本期读者自留地栏目中所刊登的读者来信来自《游戏城寨》LV42

LV41读者意见选登

广西　陆圣：来说一下我对城寨各编辑的印象吧！

六段音速：好啊！

白夜：有时候在文字上会有所冲动，让人摸不透的一个男or女人……

Hikaru：老大，不好说。

风间仁：说话很好玩。

尼亚：总是把一点点的经典连成一片。

光年：倾向于说游戏啊，常玩吗？

玛鲁斯：专攻电影么？



陆同学……白夜如此剽悍的作风竟然让你分不清男女么？



我是杂食、杂食！





我回复一下陆同学，

六段音速：想夸我的话请详细解释（想骂的话就不用了）

白夜：摸不透是男是女？！＆@#※§◎◇№

Hikaru：……

风间仁：风神拳（最速）

尼亚：我是学焊接的。

……

江苏　朱维：“美优馆”的专栏，从以前的4页减到了现在的2页，这倒不说了，少就少点吧，可是问题来了，女优的质量貌似有所下降，还是说我们审美疲劳了，唉……

这个问题，白夜请一年365天每天至少对着这些美女们8小时左右的《美优馆》栏目负责人Breath来与您交流下心得，咳咳……

Breath：善哉，老衲现在看到所有美女都是一个样子……

江苏　范强：42期我已经等了半个多月了，上一期说四月中旬出，我从四月十五号开始往报亭跑，直到五月七号才买到，天天跑啊，几百米的路……

山东　张东琛：我住在山东青岛市，大多数买《游戏城寨》都是在文化市场（青岛第一时间上市各种杂志的大型文化场所），但我为什么总在杂志上市10天甚至更长的时间后才发现《游戏城寨》在青岛地区上市。为了第一时间入手杂志，我总是往返于学校与文化市场之间（是步行，来回要半个小时左右，我有时甚至先放弃午饭时间来买书），可是大多数时间都会令我失望地空手而归，同学和书店老板也都劝过我，但我也总是一笑了之，谁会明白我对《游戏城寨》的执着呢？

看来《游戏城寨》以后要加一个优点了——在买书的过程中可以帮助读者朋友锻炼身体……事实上就书刊的运输问题我们也很头疼，因为“在编辑部制作完成后将文件送印刷厂印刷之后再找运输公司运往全国各地，之后再由各书刊批发商散发到零售点”这个过程是一个极其复杂并且有多个因素制约的过程，所以到全国各地书刊零售商手里的速度和时间都会不同。范同学和张同学可以和常光顾的零售商搞个协议嘛，比如书到了之后让老板给你们打个电话之类的方法都可以避免重复跑书摊的情况发生。不过就白夜个人来说，还是很怀念以前每天跑书摊时的那种生活，虽然大多数时间是失望而归，但当看到自己想要的书真的摆到书摊上时那种喜悦的感觉可是比去一次就买到要强烈得多呦！此外，在这里特别感谢山东的张同学的关心，关于您在书刊区所购书刊的问题，您可以发Email到chengzhaidb@163.com，我们会帮您联系解决。

安徽　李知凡：《游戏城寨》从第0期到现在的三个年头，一级一级升到现在，多次曾想动笔，可惜总不知道写点什么。三年高中，我觉得我失去了很多东西——很多很多重要的东西，但是这些都已经追不回来，甚至不会再出现在我的视野中了。值得留恋的东西太多迫使我不能一一去分别，三年的同学又要分开了，下次见面不知道是什么时候，不知道在未来，我们这些曾经的朋友会在哪里。不过我会让《游戏城寨》这个朋友一直陪我走下去。



看来李同学在毕业前夕颇有感慨啊，白夜我是过来人，就在这里与你分享一些我的小小人生经验吧。天下没有不散的宴席，对于自己的生活，想保持任何东西的永恒都是非常困难的，所以白夜深信“有得必有失”，相反的则“有失必有得”。虽然和同学要分开不能每天见面，但只要是真的朋友，偶尔的一次关心和见面同样能保证你们之间的感情不变。而对于那些不能挽回的东西，相信遗憾也能让它们变得更美吧。“如今这里荒草丛生没有了鲜花，好在曾经拥有你们的春秋和冬夏……”白夜最喜欢的一首歌《那些花儿》中的一句歌词，送给你。

西安　张文鹏：看得出来42期有改版，但业界大事记和专栏的排版过于单调，像是三联生活周刊的专栏一样。

有时华丽并不能起到最完美的效果，不是有句话叫“简单即是美”么？

云南　王潇：42期的第68页记忆面包的插图是错的，请自拍一砖。

王同学我封您为“哆啦A梦真饭！”



啊，哆啦A梦拿错道具了……其实是杂志制作过程中放错了插图，原图在这里，特此补正。

浙江　蔡宇：从个人喜好上来讲，还是可以希望能够增加一些《城寨八部》的内容，这个栏目让我很有城寨是一个大家庭的感觉，我也很想加入进去了。

心动不如行动，蔡同学您还是赶快到bbs.levelup.cn注册一个属于您自己的ID加入到我们这个家庭中来吧，你会发现更多的精彩。

四川　易定罡：《游戏城寨》最大的缺点就是过于完美，搞笑的游戏内容稍微有点少啊。对了，惟一的缺点可能是文字太多吧，对于一个玩家来说，文字太多对眼睛不好，呵呵。

广东　许俊彬：本杂志文字量很大，对于我这种没耐心的读者来说是一个大问题，希望本杂志可以多加些插图，这样读文字量巨大的文章时看看边上的插图也可以消除一些烦闷。

易同学的第一句话好假，不过还是让我们很受用（笑）……OK，文字量我们会根据大家意见进行调整，不要太多量，但是精湛一些。而怎样排版更符合阅读习惯，更赏心悦目，一直是我们在探索的事情，也在不断根据大家的意见进行微调。希望未来的排版会让读者们更满意。

2008年秋季游戏城寨后院人事调动通知

奉天承运，寨主诏曰：游戏城寨后院动漫部领导雪风和吉祥天两位编辑mm会暂时离开网刊制作，调动到其他部门帮忙。此后因为在新部门的两位mm工作会比较繁忙，所以近期可能不会在城寨上露面，请大家谅解同时并继续支持她们。

此外，这里要向寨民们介绍一位新加入城寨的同学——草枫绫。目前草枫绫同学负责的栏目是复出的“掌机研究室”，同样希望大家可以多多给予新同学鼓励和支持。

《游戏城寨》编辑委员会

本期读者之“最”

最强硬的读者：把“美优馆”的页数增多一些，可不可以？小编们可以选择：A.答应。B.还是答应。C.不答应不行。（安徽　朱宏伟）

资料最真实读者：

姓名：谷子（自注：绝对真实！）

性别：男　年龄：18　手机：停机

……

小白我最近由于工作太忙，导致总是忘了给手机充值，停机时间已长达半个月有余。这也绝对真实。

最有内涵读者：哲学告诉我们，人包括两个层面，其一是物质上的，然后是精神上的（哲学原理不是这样表述的，这是我的理解）。人会在现实生活中丧失家园，也会在精神世界上失去。甚至有许多人，连精神上的家园都不曾找到过，包括伟大的孔子。每个人的精神家园都不会一样，有的人“施工”，难度很小，因此他们很容易找到心灵的归属，他们会活得很洒脱，很充实，很快乐。有的人志向远大，却找不到前进的路，因此他们会迷惘、郁郁寡欢。人很容易找不到往前走的路，就像现在的我一样……（后省略4823个字……）　（广东　黎伟滨）

《游戏城寨》心理咨询热线为您开通，电子邮件地址：chengzhaidb@163.com。

最细心读者：对于《游戏城寨》的规格没什么好谈的了，外行的我只知道城寨开本是787mm X 1092mm，不知道对不？（广西　郭振兴）



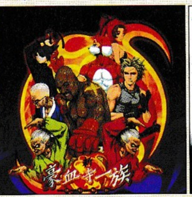
这个数字……是您拿尺子量出来的么？

最后知后觉读者：看了这么多期《游戏城寨》终于发现烈舞阿婆的真实身份是……《豪血寺一族》里的兔之梅。（广西　郭振兴）

阿婆：呃……不，你说的那个人其实是我妹妹。



……





《游戏城寨》网刊讨论区正式对外开放

最爱《游戏城寨》，有没有人能告诉我…

为了能够让我们的《游戏城寨》越来越完美，经城寨后院编辑组决定，特于论坛上开放“网刊《游戏城寨》讨论区”。如此一来我们可以更全面地接受到来自读者朋友们的意见。而借助网络的优势，编辑们也可以更方便地和读者进行即时的交流，这样对于我们改进《游戏城寨》也是十分有利的。

除此之外，我们同样希望将这里建设成《游戏城寨》读者的家，大家可以就杂志的任何问题在这块地方发表话题，包括觉得杂志内容哪里有意思、哪里您不喜欢，甚至自告奋勇要在杂志上制作内容您也可以在这个讨论区申请。

泪奔啦！寨子终于要复出啦，我都等不及了！

《游戏城寨》网刊讨论区，欢迎您大驾光临。

42期城寨BUG，向稀饭和野猪团道歉。

主题	作者	回复/查看	最后发表
[疑问解答]《游戏城寨》LV43 - 9月中旬上市 [1 2]	Hikaru 2008.06.09 11:04	24 / 1279	[illegible] 2008.09.06 18:02
【下载】《游戏城寨》精简版levelup音乐台 已被评分	AC米果 2008.06.02 21:01	4 / 3521	AC米果 2008.08.29 19:36
本版新闻	方寸 2008.05.01 15:23	0 / 410	从未
恩..杂志卖完了再印很麻烦么?...	逆袭の骑士 2008.09.02 13:55	3 / 70	逆袭の骑士 2008.09.06 22:03
[读编交流]要恢复了吗	naruto_920 2008.08.30 16:18	3 / 88	[illegible] 2008.09.05 10:30
[读编交流]泪奔啦！寨子终于要复出啦，我都等不及了！	providence王 2008.08.30 23:41	4 / 126	[illegible] 2008.09.05 10:29
[意见建议]208期的UCG的盘换了三个DVD机没一个读的出。	triscool 2008.08.31 23:55	1 / 71	[illegible] 2008.09.01 01:31
游戏城寨这本杂志怎么停刊了? [1 2]	野猪帮 2008.06.18 12:23	16 / 773	元狂 2008.08.28 13:54
[读编交流]昨天去书店用5块钱买了《游戏城寨》第36期！回去看了之后我真的[illegible]了！！！	clover_cool 2008.06.09 13:30	12 / 732	元狂 2008.08.28 13:54
[疑问解答]街霸的漫画怎么没了?	rebrov 2008.08.13 14:27	3 / 129	cuisiyuan 2008.08.26 11:23
[读编交流]最爱游戏城寨，有人能告诉我・・・	foreverff7 2008.08.19 10:46	0 / 83	从未
[疑问解答]话说PSPe被停刊了??	congdixuan 2008.08.13 09:31	1 / 137	mb99 2008.08.14 15:47
[疑问解答]请问一下网购书刊不能送得快些吗?	tida 2008.07.29 09:56	2 / 169	[illegible] 2008.08.09 14:32

有奖回函调查

本问卷调查请自备信纸或电子邮件回复，不需复印或裁切本页面。

1. 您对于新开办的栏目“游戏点评”有何评价及意见？

2. 动漫栏目的去除是否会对您购买本刊造成影响？

3. 您希望在“特别企划”栏目中看到什么话题？

回函邮政地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　《游戏城寨》编辑组

邮编：730010

回函Email：chengzhaidb@163.com

参与本次回函调查　赢取游戏城寨2008年新款T恤

Level 42读者来信获奖名单



PSP-2000主机一台

内蒙古　闫政融



三等奖　游戏城寨主题T恤

上海	姚俊杰	广西	陆圣	广西	周方林
福建	黄磊	辽宁	孔繁一	辽宁	杜坤堂
山东	张东琛	西安	张文鹏	安徽	许成
北京	王美浓	广东	曹晓晨	江西	毕长青
云南	郝俊	河北	董宇峰	广西	侯凯
江苏	朱维	上海	谷子	内蒙古	刘蓝
广东	许俊彬	浙江	蔡宇		





大寨门 BLOG Editor's

文编 白夜
美编 chisun

Hikaru

【SCENE 1】费了一番口舌，终于成功让“富豪音乐群”里的一个男孩对PS3产生浓厚的兴趣，男孩问：“你中午带我去买一台？”我说：“行。”管理员MM立刻发了一串省略号给我，我当时没明白。中午带他去买PS3，约好在中信广场见面，一辆黄色保时捷跑车停在我面前……上车后我问：“这个车是……”他说：“不好意思，我爸说让我别太张扬，开保时捷低调一点。”我说：“哦……”

【SCENE 2】买到PS3，他执意送我回公司，路上接了她的女友。女友上车后看到PS3，问：“你怎么又买一台PS3”？男孩挠头道：“我以前买过吗？”女孩说：“去年我哥不是从日本帮你带了一台回来，现在还放在楼上，也没见你玩过。”男孩道：“哦对……想起来了。这次再买一台咱俩一起玩。”女孩说：“切，你会陪我玩游戏机？”男孩道：“今晚就玩。”



【SCENE 3】夜里11点，男孩在群里调戏管理员MM，我问他：“你不是说今晚要陪老婆玩《刀魂IV》么？”男孩说：“有空吧。我现在在成都开会呢——XX妹子，来成都陪我几天？我包机票住宿，成都名吃不少，周末带你去上海玩……”

风间仁

★这些天用PSP的SFC模拟器将原版《超时空之匙》通关，最大的感受就是如此神作真是相见恨晚，众多大牌制作人联手开发的本作果然素质非凡，决定等NDS版出了后再玩一遍。

★《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》非常好玩，感觉比系列之前作品更加人性化，游戏的操作、信息显示、界面等十分流畅便利。新要素隐藏关卡均有强人可以收至麾下，但是进入隐藏关的条件是团队人数不超过15人，亲手将爱将一个个拿去送死真是心痛不已。



■美国梦八，称霸地球。

六段音速

◎**本月访谈**

六段音速：我听说您已经厌倦了被没完没了地追问《潜龙谍影4》跨平台问题。

小岛秀夫：因为许许多多的人问过为什么没有X360版，但一直困扰我的是，这并不是一个单纯的硬件规格问题。

六段音速：但家用机游戏市场就是这么个行情。

小岛秀夫：所以有时候我甚至希望它是PC游戏，那样至少大家就不会因为平台的问题缠着我了。”

六段音速：原来如此。这么说小岛监督您是打算去做PC游戏喽，哈哈哈……等等，您要去哪？我是开玩笑的……

◎**本月碟报**

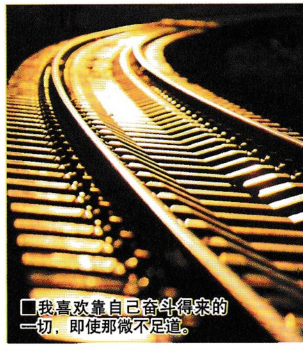
大家好，现在各位看到的是攻壳机动队SAC三部曲的蓝光初回限定版套装，在AMAZON打折后的价格是21,420日元。这个三部曲包含4张碟（有一张是特典）和一本画册，其中收录了“笑脸男事件”、“个别十一人事件”以及最新作“Solid State Society”。除了故事被相应缩短并重新安排以外，最主要的变化还是画质的提高，1080p的分辨率是之前的DVD版所无法比拟的。这次的蓝光版正片部分对应日语和英语字幕，但不知何故日文部分的字幕与语音有较大出入，基本可以说是两个版本，这一点比较不爽。即便如此，还是向喜欢这个系列的人推荐。

◎**本月科普**

蓝光（Blu-ray）或蓝光光盘（Blu-ray Disc，即BD），由于使用波长较短的（405nm）蓝色激光读取和写入数据而得名。相比使用红色激光（650nm）来进行读取或写入的普通DVD来，波长更短的蓝光在单位面积上记录或读取的信息量也越多。因此，蓝光光盘就拥有了超越普通DVD的更大存储容量，更好地满足了次世代视听娱乐对高清画质的追求。



白夜



■我喜欢靠自己奋斗得来的一切，即使那微不足道。

总结下这个夏天白夜印象比较深刻的事情：

◆SE终于公布了《最终幻想XIII》和《最终幻想Versus XIII》的新情报，后者的漂亮女主角更是终于浮出水面，实在是让身为FF迷的白夜兴奋不已。明年三月份回就可以玩到《最终幻想XIII》的试玩版了，真是太让人期待了。

◆PSP-3000……还是不买了吧，再买就三台了……

◆奥运会结束了，七年的等待就这样过去了，非常舍不得。

◆GF大人每日“霸占”着NDSL，声称不玩就睡不着觉，导致白夜《火纹》、《雷电11人》、《西格玛和声》等一干大作至今未动……

◆现行的社会体制，注定了大城市拥有更丰富的教育资源、医疗资源、生活便利。即便取得了一纸户口，跻身融入的过程依然是充满煎熬，5年、10年乃至更长时间的奋斗才获得土著们唾手可得的一切。曾经愤慨过，追寻过，如今，却学会了不再抱怨，在一个又一个缝隙间心平气和。差距固然存在，但并不令人遗憾，正是差距和为弥补差距所付出的努力，加强了生命的张力，使其更有层次更加多元。

◆上面一段话送给在大城市只身奋斗的人们，希望你们都可以保持从容豁达。



Editor's 大寨门 BLOG

玛鲁斯



■你选择妖精还是绿毛？

☆《蝙蝠侠 暗夜骑士》在国内上映依然是遥遥无期，期待能在国内的电影院里看到不如期待它推出蓝光版后购买更现实一点……因此小玛这段时间一直憋闷，在顶住了“剧透党”的轮番攻击之后，干脆就把与蝙蝠侠相关的前五部电影包括一部动画《哥谭骑士》统统又串了一遍，甚至把导演诺兰和前传第一集的主演克里斯蒂安·贝尔去年合作的《致命魔术》也再温习了一遍。《暗夜骑士》已经刷新了多项电影史上的记录，咱们索性聊聊戏外的事情，克里斯蒂安·贝尔在好莱坞圈里是出了名的喜欢挑战新鲜事物、扮演不同角色的演员，能够再一次接下布鲁斯·韦恩（蝙蝠侠）这个角色实在是因为导演诺兰，来看看他们自2005年以来合作过的电影，《蝙蝠侠 开战时刻》、《致命魔术》以及这部已经令所有看过的观众盛赞的《暗夜骑士》，很难说谁成就了谁，所谓的黄金搭档大抵是如此吧。而我同时也替未能在前传第二集继续饰演雷切尔的凯蒂·霍尔姆斯感到可惜，无论何种理由，没有加入到这部戏来将是她最大的遗憾。

☆我还是要做个小广告，10月31日在上海举办的PRESS START音乐会中，《最终幻想Ⅸ》的主题曲《生命的旋律》歌手选拔大赛正在火热进行，请各位能歌善唱的朋友们不要隐藏自己的才华，大胆秀出来！无责任YY一下：如果能够被植松伸夫亲自选中，也许你就不仅仅是只在那晚与他同台演出，也许下一代《最终幻想》的主题歌就是由你演唱，也许你的星光大道就此敞开……

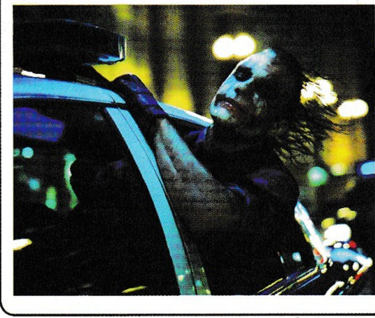
尼亚

★终于还是没有等到《暗夜骑士》在国内上映，忍不住诱惑提前看了一个较清晰的版本。这并不仅仅是一部好莱坞超级英雄大片，其中承载了太多对人性的探索。“Why so serious? Let's put a smile on that face.”

★史高飞带着女人回来了，主妇们也将带着儿女回到紫藤巷。有美剧看的日子过得会比较有规律。

★新买了一副耳机和一只MP3，终于可以更方便地聆听很多买不到CD的音乐了。说起来这还是第一次购买MP3，不用来回换盘确实方便，至于音质就用不着强调太多了。在几千首歌的列表中随机播放一支曲子挺有意思，像是缘分。

★时间长久，两厢忘却。时间来去，人离开又相见。不用明了来去得失瞬间的洒脱或矜持。尽量正襟危坐，即使夜里会在阳台对着天空大喊，亦或静默地注视夜空，之后也都可以稍微镇定地用凉水洗脸，继续听着音乐尝试入眠。





草枫绫

◇各位城寨的读者们你们好，新来小编草枫绫参上！本人负责掌机研究室、音乐茶座以及美优馆的栏目，还请大家多多支持。（别扔我砖头>_<）

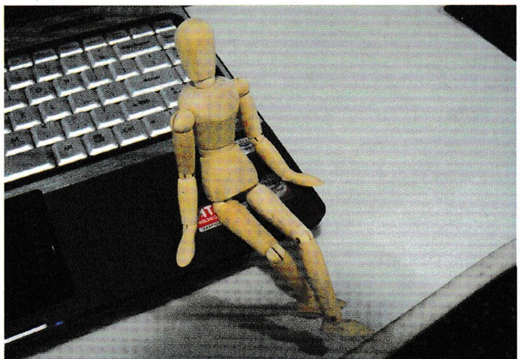
◇传说中X360的噩梦这次降临到自己身上，惊险万分：在某个《薄暮传说》进行时的风雨交加的夜晚，220V转110V变压器的突然一阵闪光把房间瞬间照亮，然后伴随的是电闸的关闭与浓烈的气味。这时我立马把烫手的电源线拔掉，用旧衣服把变压器裹起来就往阳台跑去，幸好主机并没有烧毁也没有发生奇怪气味的迹象，回到公司测试主机也能正常开启。心想只是变压器坏掉而已……

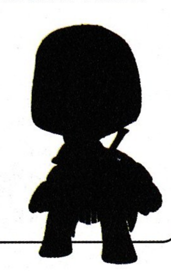
◇第二天，去游戏店买了个新的变压器，回来尝试开机：当X360的电源插进变压器的一瞬间，电源响起奇怪的声音，三秒后来自电源的焦味瞬速蔓延。我又连忙把变压器的电源线给拔了出来，检查后判定X360电源正式烧坏。从此对这款变压器产生了恐惧感……

◇在X360沉默约一周后，我拿着电源和变压器一起回到那游戏店看个究竟。商家帮我把电源维修好后再度测试：还是那个变压器，还是原来的那个电源，当X360电源插在变压器上的时候，我连忙退开两步，在测试的店员如是说：“怕什么，没事的来，凑近点……”。

把变压器连同那里面还留着焦臭味的电源带回家后，至今仍未试开，谁知道下次电源插在变压器上的一瞬间，作出异常反应的是什么：变压器？电源？我自己？还是X360……

◇最后，读者们对掌机研究室、音乐茶座、美优馆有好提议的欢迎来信提出。



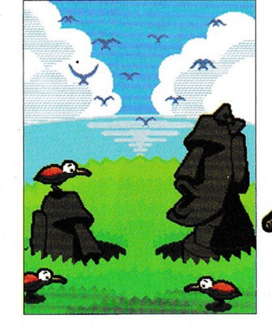


光年

■《旋律天国·金》是最近玩得最多的游戏了，每天回家后都会陷在沙发里玩上一会儿，最喜欢挑战的就是正篇游戏倒数第二关的武道家，合着真人演唱的歌曲打打花盆、灯泡、火药桶什么的很是能放松人的精神。其实当时的GBA版里也有这个关卡，由于对日文完全不懂，一开始玩还是习惯性的靠眼睛，后来屡败屡战总算发现了节奏的规律，这才体会到了这款音乐游戏的独特魅力，非常惊喜。

■最近的体育锻炼项目转向游泳，于是几乎每周末都会去，游得的确十分畅快。不过某日在连游了三个小时之后又去超市买了一堆东西，把10斤大米和一堆补给弄上楼之后基本两臂已经罢工了。

■不知怎的，最近总是提不起玩长篇游戏的兴趣，所以和同事借的《机车风暴》就成了PS3里根本不需要拿出来的碟啦。





全民大图鉴

EVERYBODY`S GALLERY

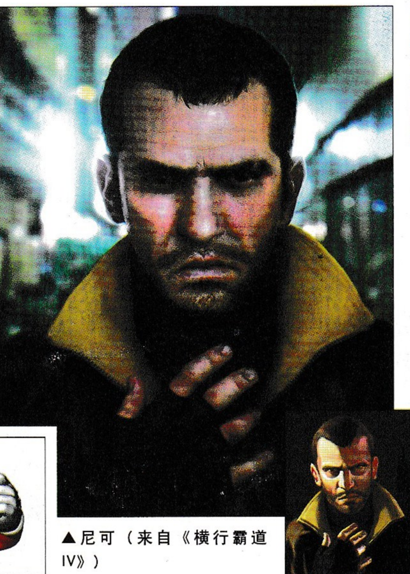
文编 六段音速 美编 chisun

时隔两个多月，全民大图鉴终于再度复出。进入9月份，学生读者们也迎来了新学期的学习生活，大家要加油啊！本期为大家准备了PS高手Pixeloo制作的4组超强真实版游戏角色图，此外还有国外网友绘制的优秀同人作品。只有想不到，没有做不到，下面赶快来先睹为快。

Pixeloo使用PhotoShop和一些真人模特素材，在保留角色原本特征的前提下，制作出了这些“真实版”的游戏或卡通角色。如何？是不是相当有冲击力啊。



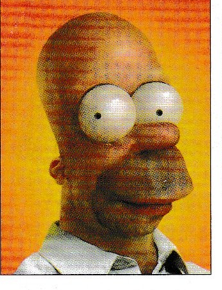
▲马里奥大叔（来自《超级马里奥兄弟》系列）

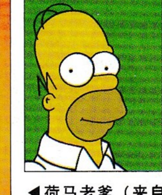


▲尼可（来自《横行霸道IV》）



▶杰西卡姐姐（来自《谁陷害了兔子罗杰》）





◀荷马老爹（来自《辛普森一家》）



◀一幅融合了迪斯尼、DC Universe、Marvel等公司旗下众多经典卡通角色的大杂烩，主角依然是福克斯的辛普森一家之主荷马老爹，你能认出其中的多少？



▶关注《寂静岭》系列的玩家想必已经知道了，三角头将在《寂静岭5》中登场。



◀国外网友Dark-Pen绘制的一段FLASH动画中的第一祯，全部一共有14张，虽然眼下还没有全部画完，但相信最终的完成版一定会相当搞笑。



▶一幅相当硬派的《灵魂能力IV》同人。只是御剑平四郎的模样让我想起了《战争机器》，希尔德的手让我想起了《机械战警》，而缇拉的脸则恐怖到让我不敢再看第二眼……


游戏城寨
[休闲BAR]
娱乐聚焦：《灵魂能力 IV》自创人物模仿秀
[参与ID]
3998531322
☆DevilMayCry☆
1怪物1
ACG嘉年华
AC米男
ag9395
albertsnake
arsenalgear_200
ashen0
Bt奇男
chenliming_841
congdixuan
czk11
Darkbaby
darkwave
fjnu8259188
hopy
hsy0578
hydelloon
ILIIL・越
irregular
jakkerlea
jasonchan
jzhiyun
kyo.kusanagi
lawyer
Lilly
Malas
melfes
QLC
rhyang
Rockmens
shuffle33
sumo
wink
xiaowang41
yshlwxs
阿修罗
傲气
不语
曹纲
尘封の印
传说物语
纯白剑士
电童
烦死嘎了
方糖
枫
风间水月
枫叶
高X河B仔
告解
狗娃娃
古梓
海晋特
幻想の克雷斯
就喜欢小游戏
拉倒把你
李珍珠
罗炜
没有爱de季节
梅原小吾鬼冢
滕のA+
千颜姬
热血伪大人
人生苦短其乐无穷
若鹏
色轮
山下智久
死神游戏
速度之蓝
土御门郁子
旺达的眼泪
忘了忘了
我爱PSP
我是戳铜漏
无双
小兰王子
小妖の糖
星之继承
熊猫晋晋
修罗。殇
雪猪
亚连・沃克
一刀
影猫
泽洛特羽
战国某人
竹本人猿
P94
PRESS START
游戏音乐会
礼品兑换券
[真・猛将传]
傲视天下——坂垣伴信
[城寨小百科]
《横行霸道》是怎样炼成的（下）
[天下聚会]
“ACG1st嘉年华”天下聚会现场报道
松岛初音
美优馆
beauty show
ISBN 7-88618-124-7
9 787886 181245
本手册随光盘附赠不能单独销售 游戏城寨光盘定价：9.80元